no.494
1995年5/1
アミューズメント通信
MAY 1, 1995

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.
NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

電気用品取締法の改正施行令公布

乗物機除き乙種に 7月1日から移行

従来の電気遊戯盤、電子応用遊戯器具の製造、販売、輸入は大幅に規制緩和される

政府は三月三十一日、甲種電気用品の大部分を型式認定試験などが不要な乙種電気用品へと移す電気用品取締法の改正施行令を公布した。この改正施行令は、①甲種電気用品の大部分を乙種電気用品に指定替えするとともに、②輸出用の電気用品に関わる届出義務を廃止するという内容で、今年七月一日から施行することになった。

電気用品取締法を担当する通商産業省では、規制緩和の動きと国際規格への整合性という観点から電取法の制度自体の見直しを開始しており、五年間にすべての甲種電気用品を乙種へと移行する計画で、今回は甲種の全品目（約二百八十品目）のうち家電製品など百十数品目を乙種へ移行することを決めたもの。このため一月十二日、東京・霞が関の通産省本館で今回の政令改正案の制定に関する公聴会が開かれており、異議がなかったためそのとおり改正された。

今回甲種から乙種へ移行する電気用品は「移行乙種電気用品」と呼ばれるが、AM業界関連では「電気遊戯盤」、「光源応用遊戯器具」、「電子応用遊戯器具」の三つ。いぜんとして甲種電気用品に残されるのは「電気乗物」（つまり電気遊戯盤以外の「その他の電動力応用遊戯器具」）だけとなる。「電気乗物」は主に幼児が利用すること、可動部分が露出していること、屋内用と屋外用を区別しても実際には困難なこと——などを理由に甲種に残ることになった（同様に「電動式おもちゃ」も甲種に残るが実例はごくわずかである）。

「電気遊戯盤」、「光源応用遊戯器具」、「電子応用遊戯器具」は七月一日から乙種電気用品となるので、これまで甲種電気用品の製造販売に必要だった「甲種電気用品製造（輸入）の事業者登録」、「甲種電気用品の型式認可」などの手続きはすべて必要なくなり、乙種電気用品の製造事業者としての届出と、通産省令で定める技術上の基準に適合する義務、〒マークの表示など大幅に簡略化されることになる。

しかし「移行乙種電気用品」については、甲種電気用品の型式認可試験に高いコストを支払ってきたことから解放されるとともに、これまでと異なり電気製品としての消費者からのクレームやPL（製造物責任）訴訟に対してメーカーが単独で対応せざるを得なくなる。このためメーカーとしては、製品の安全性を確保するよう努力するとともに、第三者に試験を依頼し客観的な認証を得ておくという「第三者認証」の必要が出てくる。

この第三者認証のためすでに「電気製品認証協議会」が九四年十二月に設立されており、AM業界からはJAMMAが加入、日本電気用品試験所（JET）などによる試験、認証を受けることができるよう準備が進められている。JAMMAでは、「移行乙種電気用品」は原則としてこうした第三者認証を得ておくべきとの考えを示している。

改正施行令による経過措置では、七月一日時点ですでに甲種電気用品の型式認可を得ている「移行乙種電気用品」や、認可申請中のものについては、乙種電気用品製造事業者としての届出がなされているものと見なされることになる。

今回の改正施行令では「移行乙種電気用品」関係のほか、輸出用の電気用品についてこれまで事業者としての届出を義務づけていたが、これらをすべて廃止したことなど盛り込まれている。

なお輸入される「移行乙種電気用品」についても当然ながら、乙種電気用品の輸入事業者届をしておけば足りると考えられる。このためTVゲーム機などの輸入はかなり容易になるもようだ。

香港証券取引所

ウィムジー上場

ヤオハンとナムコの合弁会社

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）と国際流通グループヤオハン（本部香港、和田一夫代表）は合弁会社、ウィムジー・エンタテイメント社（本社英国領バミューダ島、和田一夫社長）が四月六日付で香港証券取引所に上場されることになった、と三月二十日明らかにした。

ウィムジー・エンタテイメント社は九一年十月に、香港を中心とする東南アジアのAMゲーム場のオペレーター会社。ウィムジー社をナムコとヤオハンが共同で買収したもの。健全なファミリー客対象のロケ、ヤオハンの店舗網の活用などを進め、当初香港の十三店から四年以内で十ヵ国、三十八店へと成長した。

その内わけは香港二十店、中国、台湾、シンガポール、フィリピンが各三店、ブルネイ、マカオが各二店、グアム、サイパンが各一店。

出資比率はヤオハン五五%、ナムコ二五%、中村雅哉氏二〇%。九四年三月期の売上高二億九百万香港ドル(約二十五億一千万円)、税引後利益二千八百万香港ドル（約三億四千万円）となっている。

ヤオハンは九〇年五月に総本部を香港に移して以来、香港証券取引所での同グループ株式上場・公開を進めており、ウィムジー・エンタテイメント社は七社目の上場となる。同社株式上場に伴い七千万香港ドルへと増資。今年十二月にオープンするアジア最大の百貨店「NEXTAGE上海」にテナント出店する予定。

香港・コーズウェイ湾にあるナムコ／ヤオハンの「サイバーワールド」内のウィムジー社コーナー©㈱ナムコ

マスクROMめぐる訴訟

任天堂と三星電子和解

コピーソフト判別するシステム活用へ

米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）と韓国の大手家電メーカー三星電子の米国子会社、三星エレクトロニクス社（本社ニュージャージー州リッジフィールドパーク、アルバート・キム社長）は四月三日、米国の連邦地裁での訴訟をそれぞれ取り下げ、取引きを再開することになったと発表した。

これは今年一月、三星電子が任天堂のSFC用ゲームカートリッジ「ドンキーコング・カントリー」（スーパードンキーコング）の無断コピー品用にマスクROMを供給した、として任天堂が訴訟を起こし、二月に三星電子が反訴を起こしていたもの。

世界各地で見つかった「ドンキーコング・カントリー」偽造品で、三星電子製のマスクROMが使用されていたため任天堂が訴えたが、三星電子では、マスクROMに書き込むソフトが他者ソフトかどうか検査できるのに任天堂は協力しなかった、と反論していた（本紙第490号参照）。

今回の和解合意では、任天堂が提供する検査システムを含む専門的な方法で無断コピーソフトを判別することになった。この検査システムはスクリーニングと呼ばれているが、詳しい内容は明らかにされていない。今回の合意で、任天堂は三星電子が無断コピーソフトの原因でなく、第三者が三星電子に供給したものだったとしている。

米国任天堂のハワード・リンカーン会長は、「海賊行為に対する三星電子の態度と、知的所有権保護への継続的努力を評価したい」と語り、三星エレクトロニクス社のH・G・キム上級副社長は、「三星電子は他の注文主に対してすでに実施しているのと同様に、任天堂から提供された検査システムを用いて無断コピー品を判別していきたい」と語っている。

家庭用TVゲームで

英国公取が報告

セガ社と任天堂を問題に

欧州での家庭用TVゲーム市場の低迷ぶりにもかかわらず、英国の独占合併委員会（MMC＝公取委に相当する機関）は三月九日、大手のセガ社と任天堂が英国で不正に価格操作しているとの調査報告をまとめた。貿易産業省はMMCの報告を受け、三ヵ月以内にこの問題を検討する予定。

MMCの調査報告によると、セガ社は家庭用TVゲーム市場の三八%を占め、任天堂は二五%を占めているが、本体価格を低くする一方ゲームソフトの販売を制限することで価格を上げている。これはゲームソフトのメーカーとの契約に基づいて行なわれており、これらの不正な価格操作は撤廃されるべきとしている。

このMMC報告に対し英国のセガ社は、MMCは家庭用TVゲーム市場をまったく理解していないと反論。また任天堂も（値崩れしているのに）価格操作があったというMMCの考えは間違っている、と述べている。

警察庁調べ94年版「風俗営業」

ゲーム場の大型化進む

許可営業所は再び減少、カジノバーは急増

警察庁・生活環境課は三月末、平成六年版の「風俗営業等の状況」を発表した。それによると、全国のゲームセンターは八五年以降減少傾向にあるが、一店当たりの設置台数は増加しており、大型化・専業化が進んでいる――としている。

この調査は、毎年十月末現在のまとめを十二月末に発表してきた九二年までの「風俗環境白書」(風俗環境の状況と風俗関係事犯の取締り)に代わるもので、九三年十二月末現在のまとめを九四年二月に発表して以来、新形式になっており、今回がその二回目。今回は九四年十二月末現在の風俗営業についてまとめているが、阪神大震災の影響で発表が約一ヵ月遅れた。なお新形式になって以来、従来あった「風俗関係事犯の取締り」のまとめは大幅に削減されている。

風俗営業と風俗関連営業についての「概況」のうち、「八号営業」については、「④ゲームセンター営業は減少したが、専業化・大型化の傾向が顕著」として次のようにまとめている。

――「風俗営業のうち、ゲームセンター(風俗八号営業)は、平成五年に若干増加したものの昭和六十年以降減少傾向にある。しかし、内容的には、専業店の増加、一店舗当たりの遊技機設置台数の増加、百台を超えるゲーム機を設置する大型店舗の増加など、専業化・大型化の傾向が顕著になっている。また、カジノ・バーの営業所数は、この三年間で約五倍に急増しており、賭博事件の検挙も増加している」

各論に当たる「ウ ゲームセンター営業」では次のようになっている。

――「平成六年末の風俗八号営業の営業所数は一万九千四百六軒で、前年末に比べ三百六十軒(一・八二%)減少している。

専業、兼業別でみると、

○ 専業店が七千七百四軒で前年末に比べ三百十九軒(四・三二%)増加

○ 兼業店は一万千七百二軒で全体の六〇・三%を占めているものの、前年末に比べ六百七十九軒(五・四八%)減少

している状況である。

遊技機(ゲーム機)の備付け台数は、昭和六十年以降連続して増加し、平成六年末では四十七万千百七十三台で、前年末に比べ一万九千百九十六台(四・二五%)増加し、一店舗当たりの備付け台数も昭和六十年の約一・七倍にあたる二四・三台となり、ゲームセンターの専業店化と大型化の傾向が進んでいる。

また、平成六年末の風俗八号営業のカジノ・バーの営業所数は二百八十八軒で、前年末に比べ百二十三軒(七四・五%)増加し、平成四年に比べて五倍以上の著しい増加傾向を示している。【第4表、第4―1表、第4―2表参照】」

これら警察庁・生活環境課による表現のうち、「ゲームセンター営業」や「専業店」、さらには「カジノバー」などについての説明はとくにない。

なお「八号営業」の営業所数と遊技設備台数は、今回の表では風俗営業の許可を得た営業所についてのみ掲げており、解釈基準などに基づき許可の要らない「その他の営業所」については追って明らかにされる見込みだ。

またこれらの数字は、遊技機賭博など違法とされうる営業所数やその設置台数も含まれていることに変化はない。

風営法違反の取り締まり状況では、これまでと同様、業種別のデータは示されず、全体で前年比一五・九%増の二千六百八十四件、一四・七%増の二千九百七人を検挙したことを、風営法違反項目別にまとめた。また「八号営業」と密接に関連すると見られてきた遊技機賭博事犯の検挙状況について、前回は省略されたが、今回は「カジノバー」についてのみ特別に次のとおり掲げた。

――「平成六年中のカジノ・バーにおける賭博事犯の検挙店舗数は十九店舗で、前年(六店舗)に比べて十三店舗(二一六・七%)の増加となっている。このうち風俗八号営業の営業所は十五店で、検挙店舗数全体に占める割合は七八・九%となっており、営業許可を隠れ蓑として賭博が行われていることが認められる。【第9表参照】」

しかし、遊技機賭博の検挙件数、人数、押収台数などは明らかではなく、「カジノバー」についてのみ検挙件数(と許可店数)を示すにとどまった。また、なぜ違法な「カジノバー」が急増しているかについての分析は、ここでは示されていない。

第4表 ゲームセンター営業の営業所数の推移 (▲は減少)

区分	昭60年	平2年	平3年	平4年	平5年	平6年	前年対比 軒数	前年対比 率(%)
8号(ゲームセンター)	26,217	20,803	19,812	19,540	19,766	19,406	▲360	▲1.82
専業店	7,101	5,761	5,936	6,609	7,385	7,704	319	4.32
兼業店	19,116	15,042	13,876	12,931	12,381	11,702	▲679	▲5.48

第4―1表 ゲームセンターの遊技機の台数

区分	昭60年	平2年	平3年	平4年	平5年	平6年	前年対比 台数	前年対比 率(%)
遊技機台数	380,625	352,108	361,673	401,693	451,977	471,173	19,196	4.25
1店当たりの備付け台数	14.5	16.9	18.3	20.6	22.9	24.3		

第4―2表 カジノ・バーの営業所数の推移

区分	平4年	平5年	平6年	前年対比 軒数	前年対比 率(%)
営業所数	54	165	288	123	74.5

第9表 カジノ・バーにおける賭博事犯の取締りの推移

区分	平4年	平5年	平6年	増減数
検挙店舗数	1	6	19	13
うち許可店	0	2	15	13

JOU、通常総会

年間優良機9社

メーカー招き表彰、意見交換

日本娯楽機械オペレーター協(JOU、宇島準一理事長、組合員十九社)は三月八日、愛知県南知多町の旅館呼帆荘で第二十二期通常総会を開くとともに、恒例の「年間優秀機」表彰を行なった。

同総会には委任三社を含む十六社が出席。宇島理事長は、「阪神大震災に対し一月二十六日、青少年育成国民会議を通じて義援金三十万円を贈った。当業界は大型店、郊外店の出店が増え、中小オペレーターには厳しい環境となっている。生き残りをめざし活発な情報交換をしたい」と語った。

平成六年度決算関係について、事務局を担当する高橋正明理事(㈱プレイランド)が説明、異議なく承認された。監事会社の㈱東京マルサンから退会の申し出があり理事会で了承していることから、後任の監事として波岡護氏(㈱シグマ)を選任することになった。なお事務局経費は月額一万五千円(従来一万円)に引き上げられた。

優秀機については組合員のアンケートに基づき次の九社の製品が選ばれ、宇島理事長からそれぞれ表彰楯が贈られた。

最優秀機=セガ社「バーチャファイター」。優秀機=ナムコ「リッジレーサー」、タイトー「リアルパンチャー」、SNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」、カプコン「スーパーストII・エックス」、コナミ「対戦ぱずるだま」、ユウビス「ジャンボツイン」、トーゴ「マジックダンク」、サンワイズ「ハッピーベル」。

宇島理事長は、「JOUの表彰は業界で最も長い歴史があると自負している。いい製品で業界を活発にしてほしい」と語った。出席したメーカー各社からそれぞれコメントが述べられ、その後意見交換となった。

主なものでは、「TVゲームの攻略本が製品より早く出され、ロケの売上げ低下を招くのではないか」、「必ずしもそうならない。TVゲームはゲーム自体が難しくなっていて、ある程度こうした情報により売上げが回復することがある」など。

写真はいずれもJOU総会にて、下は出席した表彰メーカーの代表ら

四国地区協

リデムプション導入に反対意見

AOU四国地区協議会(福嶺巌会長)は二月七日、愛媛・道後温泉で会合を開き、AOUの風営法規制緩和要望について意見を交換した。その中でリデムプション導入と風営対象機の緩和には反対意見が強く出された。

特許・実用新案 出願公告・公開 (3月15日~31日)

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、(公告の場合の)出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

三月二十二日=「回転スロット式遊技装置」、㈱太陽自動機(東京)、7-24699、3-326381。同、7-24700、3-326382。同、7-24701、3-326383。「電子ゲーム機」、高砂電器産業㈱(大阪)、7-24702、3-270177。

特許出願公開

三月二十日=「遊戯装置」、㈱シグマ(東京)、7-75687。「ビデオゲーム装置」、㈱ナムコ(東京)、7-75689。「水中・空中観覧車」、鹿島建設㈱(東京)、7-75690。

三月二十八日=「ロック解除方法」、カシオ計算機㈱(東京)、7-80122。「機器の動作起動、動作設定及び実装方法」、同、7-80123。「機器の制御方法」、同、7-80124。同、7-80125。「物体比較装置」、同、7-80153。「物体比較ゲーム装置」、同、7-80154。「スロットマシン」、サミー工業㈱(東京)、7-80126。「占い遊戯装置」、泉陽興業㈱(大阪)、7-80151。「業務用ゲームシステムおよびこれに使用するゲーム基板、ならびにその制御方法」、㈱カプコン(大阪)、7-80152。「送風式遊戯機」、日立造船㈱(大阪)、7-80155。

実用新案出願公開

三月二十八日=「弾指式球技ゲーム」、望月重貴(兵庫)、7-17290。「動物模型及び射撃ゲーム機」、㈱ナムコ(東京)、7-17295。

登録実用新案

三月二十日=「エアゲーム機」、大湘電機産業(有)(神奈川)、7-3008846。「スロットマシンのリール停止制御装置」、日本回胴式特許㈱(東京)、7-3008893。

三月二十八日=「ゲーム装置」、ヤン・ジュースン(台湾)、7-3009042。「往復走行コースター」、泉陽興業㈱(大阪)、7-3009158。

京都府協、通常総会

料金の適正化も

事業計画に加え取り組む

京都府アミューズメント施設営業者協会(事務局京都、吉田勲会長、正会員三十社)は三月八日、京都駅前の京都タワーホテルで第十三回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任十一社を含む二十五社が出席した。

吉田会長は挨拶の中で阪神大震災に触れ、「一日も早く街の復興とゲーム場の賑わいを取り戻すことを望んでいる」とし、「当協会は大地震が起きて三日後の一月二十日に緊急理事会を開き、一月二十五―二月末日の間、会員各店で義援金箱を設置して集まったお金をAOUへ送金する(二月末日)とともに、当協会から被災地への義援金十万円を京都新聞社に委託(二月六日)することを決め、それぞれ実行した」と述べた。

また「京都市中心部の一部ゲーム場がゲーム料金を大幅値下げしたため、他のゲーム場も値下げせざるを得ないという状況になっている。これはゲーム場の衰退につながりかねないので、今年はゲーム料金の適正化に取り組んでいく」と語った。

平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案は原案どおり承認された。

うち事業計画については前年度の内容に、新たに「ゲーム料金の適正化および過当競争防止を強力に進める」という項目が追加された。

議案審議終了後、来ひんとして府警生活安全企画課の井料田信孝係長が「新風営法の目的のひとつは少年の健全育成に障害を及ぼす行為の防止にあり、これに大きく関わっているのがAM業界だ。昨年は各署からとくに問題点は報告されていないので、府内では健全営業が推進されているものと思う」と語った。

また㈳京都府防犯協会連合会の芦田孝男専務は「人心が多様化する中で心の豊かさが求められる中で、娯楽産業の雄である皆さまの業界の発展に期待する」と挨拶した。

この後、来ひんも交えて懇親会があり、メーカー、ディストリビューターによる製品展示即売会も行なわれた。

写真は京都府協総会で、右上は吉田勲会長、左上は府警の井料田信孝係長、右は府防犯協連合会の芦田孝男専務。下は総会のようす

兵庫県協、震災後初の理事会

再建策を協議

尾上氏が会長代行、事務局も

兵庫県アミューズメント施設営業者協会(西山清治会長)では、阪神大震災のため連絡がほとんどできない状況だったが、ようやく第二回理事会を三月十九日、神戸・有馬ヘルスセンターで開き、会員への震災見舞金、通常総会の開催などについて検討した。

同協会では、事務局があった会長会社のビルが全壊したため、事務局をAOU近畿地区協議会(大阪)の事務局に移転し、会員の被災状況の把握に努めていたが、三月九日に大阪・梅田のOSホテルで正副会長が集まり、事務局を副会長会社の㈱こまや内に移転(三月十日付)し再び活動を始めることを決めた。

同理事会には役員二十一名中十三名が出席。西山会長は、「理事および会員の多くが被災し協会活動が止まっていたが、再び立て直していくために互いに努力していきたい」と挨拶した。

議事は尾上道郎副会長が議長となって進められ、事務局移転を了承した。西山会長が会社被災により業務多忙のため、尾上副会長を会長代行に選任し、当分の間は会長代行を中心に活動を進めていくことになった。これに伴い、尾上会長代行の要望で副会長二名と実務担当の専務理事一名を増やすことになり、新副会長に松村芳樹理事と内田徹雄監事を、専務に射場莞爾理事を選任。またこれにより欠員となる監事に田中保夫理事を選任した。

会員への見舞金については、AOUへの会費三十万円が免除されたことを考慮し、これを会員に還元する意味も含めて全会員(六十社)に一律一万円を配ることにした。これとは別に同協会への見舞金のうち半分を会員の被災状況に応じて配分、残り半分は協会活動資金に繰り入れることを決めた。その配分方法についてはさまざまな意見が出されたため、およその基準を決めた上で具体的には次回理事会(四月十二日)で決定することになった。

なお同協会への見舞金は同日現在で八万円だったが、三月末までに各メーカーや地方協会、AOUなどから計八百二十三万円が入ってきている(別記事参照)。

通常総会については二月八日開催の予定が、震災のため延期になっている。このため早急に開催するか文書総会にするかを検討したが、この点も次回理事会で再検討することになった。

このほか会費(三万円)は従来どおり徴収するが、震災を考慮し新入会員の入会金(五千円)は免除することなどを決めた。

上は兵庫県協・理事会(3月19日)、下は近畿地区協会合(2月17日)で

AOU近畿地区協

被災状況を聴取

風営関係含め意見交換

AOU近畿地区協議会(松下実人会長)は二月十七日、大阪の梅田OSホテルで第二十三回会合を開き、阪神大震災に伴う意見交換をした。この会合にはAOUの入江昭造会長、桜井健雄専務のほか、兵庫県協と大阪府協の会員ら十八名が参加したため、まず出席者紹介から開始した。

入江、松下両氏はこの会合を、「AOUとして(被災業者に)何ができるか」を考える場としたい、と発言。まず出席した兵庫県協会員が各自の被災状況を述べたが、同県協では会員にアンケート調査を実施したものの何もまとめていない(その代わりにAOUニュース三月号が被災状況表をまとめた。当日は何も配布されなかった)。松下氏は、出席者以外にも大きな被害があるとして、AOUは何ができるか、意見を求めた。

制限地域内の風営「八号営業」が被災している場合どうなるのか、という質問に対し、桜井専務は「警察庁と接渉中。法律上(許可を新たに取得するのは)難しいが、当局の弾力的な運用を期待している。ただし一般論ではなく個々具体的に実現できたらと思う」など説明した。また建物も(倒壊するなど)変化している場合が考えられるので、警察署に提出する「現状届」と写真を作成しておくことが必要と考えている、など語った。

復興資金を公的金融機関から借入れたくとも風俗営業については断わられることについて、桜井氏は「貸さないと分かっていても何度もお願いし、断った人の名前など記録してほしい」など述べ、借入れができるよう努力する姿勢を示した。

被災業者のメーカーなどへの支払い猶予ができるかどうかについて、メーカーによる支援が乏しいなどの意見が相次いだ。このためAOUとして、メーカーは被災業者に対し資金貸付けなど援助するよう申し入れることが決まった。また義援金は(一般被災者に)届くが、被災業者への見舞い金がほとんどないことや、大手業者は被災社員の支援には厚いが小規模な同業者には冷たい、などの不満も出された。

大阪府協の梅原靖三会長は「この災害で最も大きく懸念されるのは、大手オペレーターによる市場独占だ」と指摘。これに対し桜井氏は、「そもそもAOU(傘下の)会員の店が都道府県ごとにいくつあるかも分からない現状で、大手の独占も分からない。また中古機業者の実態も分からないのが現状」と説明した。

兵庫県協が支払うAOU会費の支払い免除はありうるのかについて、入江氏は「考慮している」と述べた(後にAOU運営委員会で決まったもようだが詳細は不明)。

ローラートロンが閉鎖

民間の信用調査機関調べによると、㈱ローラートロン(東京都新宿区、森真一社長)が三月二十七日、経営破たんしたため弁護士に一任、事務所を閉鎖するとともに内整理を進めることを明らかにした。同三十一日、大和銀行早稲田支店で一回目の不渡りを出した。負債は十二億円。

同社は㈱ローラートロン大阪の東京営業所を八〇年に分離独立したゲーム機販売業者。九四年三月にローラートロン大阪を吸収合併したが、同月倒産した近江電子工業などによる不良債権が発生していた。ピーク時の九三年五月期売上高は三十六億三千万円。

また、**東京パブコ㈱**(大阪市淀川区、古田収二社長)は三月二十九日、二回目の不渡りを出し銀行取引停止処分を受けた。パチスロ大手メーカーだったが、約十年前に脱税問題が発覚、六億円以上の罰金判決などが続いていた。事業は別会社に引き継がれた。

㈱アスカ(福岡県甘木市、坂口耐一郎社長)は三月十四日、福岡地裁で破産宣告(法人、代表者とも)を受けた。八五年創業、九一年法人成りした店頭ロケオペレーターで、九四年八月期売上高は十一億六千万円。負債十三億円だが、すべて担保されていたとのこと。

カラオケビジネスフェア

通信カラオケ8社揃う

トーゴは「トリッパー博士の実験室」出品

綜合ユニコム㈱主催の「カラオケビジネスフェア」が三月十四—十五日、千葉の幕張メッセで開催され、AM業界関連ではセガ社、タイトー、トーゴなどが出展した。

カラオケ業界では九〇—九三年にカラオケボックスなど施設が急増、市場は飽和状態となり過当競争の段階に入ったとされている（主催者側推定では九四年現在のカラオケボックスは約一万二千店の約十三万九千室、その他設置店は約三十九万四千店）。

これらの状況から急速に普及しているのが通信カラオケで、カラオケボックスでは総台数の四〇%が従来のパッケージ型から通信カラオケに代わったという調査もある。通信型は九一年九月タイトーが発売、その後エクシング、ギガネットワークス、第一興商、大阪有線放送、CTA、セガ社、パイオニアが相次いで発売しており、今年五月には日本ビクターも参入する予定で、今後この九社による競争が激化すると見られている。

同フェアでは日本ビクターを除く八社が通信カラオケを展示実演（パイオニアは東映ビデオの小間に展示）し、カラオケ市場は通信型の時代に入っていることを強くアピールした。同フェアの東京での開催は四回目（ほか大阪で一回）。前回までは東京流通センターだったが幕張メッセに移転した。

セガ社は販売子会社の㈱セガ・ミュージック・ネットワークスとの合同出展で、九四年十二月発売の通信カラオケ「プロローグ21」を出品。「ソングナビゲーター」を使った操作や、「サターン」基板内蔵など紹介した。同社によると、三月中旬までに約三千台を出荷したとのこと。小間には「バーチャファイター2」や「UFOキャッチャー」などゲーム機も展示した。

タイトーは同社通信カラオケ「X—2000」シリーズの最新モデル「PRO」を中心に展示。同シリーズは約二万五千台を出荷しており、エクシング「ジョイサウンド」の約三万二千台に次ぐ業界二位となっている。

トーゴは立体音響システム「トリッパー博士の実験室」を展示した。またヘッドホンで3D音響だけ体験できるようにしたカラオケボックス用の小型版も参考出品した。

K&Uはカラオケ用の楽器や小物類を展示。また大平技研工業はカラオケボックス管理システムやプライズマシンなど出品した。

カラオケビジネスフェアで、上はタイトー、下はセガ／SMNの小間

兵庫県協への見舞金823万円に

3月末現在、メーカー、府県協ら

阪神大震災に伴い兵庫県アミューズメント施設営業者協会（尾上道郎会長代行、会員五十八社）に贈られた「見舞金」は、三月末現在計八百二十三万円になることが明らかとなった。見舞金は、被災地の地方自治体が被災者に配分する義援金とは別のもので、贈り先を特定して届けられる。

兵庫県協に贈られた見舞金八百二十三万円の内わけは次のとおり。

岡山県協五万円、ひまわり（岐阜のメーカー）三万円、なにわ懇話会（在阪メーカー、ディストリビューターの親睦会）十万円、コインジャーナル五万円。

セガ社、タイトー、ナムコ、カプコン、コナミ、バンプレスト、シグマ、データイーストのメーカー八社による三百二十万円。

福島、栃木、群馬、茨城、埼玉、東京、静岡、愛知、三重、奈良、大阪の十一都府県協による二百七十二万九千円。AOU二百七万一千円。

うちメーカー八社分と十一都府県協分の、それぞれ個別の金額は明らかにされていない。AOUではメーカー八社分、十一都府県分とAOU分を合わせ八百万円とし、三月三十一日に兵庫県協に銀行振込みした。

十一都府県協分のうち静岡と三重が各二十万円、福島と茨城が各十万円を決めたことが、すでに確認されている。その他の明細を明らかにすることは、AOUでは難しい（事務局）としている。

見舞金とは別の義援金についてAOUではとくに集計結果を明らかにしていないが、日本赤十字社やNHK、AOUなどを通じて、少なくとも十九都府県協から五百万円以上が届けられたもよう。また全国団体ではJAMMA、NSA、JOUがそれぞれ既報のとおり義援金を届けている。

セガ社「VF2」で各地で段位認定

直営店など17店で実施

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、同社TV格闘ゲーム「バーチャファイター2」のブームアップを目的に、同ゲームについてプレイヤーの実力を認定する「バーチャファイター道場」を三月中旬、全国十七ヵ所のロケ（他社ロケ二ヵ所含む）に設置した。

これは同「道場」が設けられたロケでプレイヤーが会員（登録料五百円）となった上で、同機の〃段位認定モード〃（コンピューターと戦う）を選択してプレイ。その結果、段位（初段から九段まで）を取ることができれば、その店に設置された〃段位認定ボード〃にプレイヤーの〃名札〃を掲示するというもの。登録時にプラスチック製の会員カードが渡される。

各道場では定期的に〃段位認定イベント〃や上位有段者を対象とした〃名人位争奪戦〃などを行なう。また同社内に〃段位認定委員会〃を設立し、〃段位認定カード〃の発行や大会の企画などを行なうことになっている。道場設置店は同社〃AMテーマパーク〃全店、「GIGO」五店などで、今後増やしていく予定。

なお道場が設置されていない店には、特製の同機用「ランキングボード」が五月から設置される。

「バーチャファイター道場」の開設店は、大阪、千葉、岐阜の「ガルボ」、横浜「ジョイポリス」のほか、東京、広島などの「GIGO」五店、北海道と愛知の「ハイテクセガ」のほか、上野「パセラ」など計十七店。

ホテルレストランショーに

音響ホラー施設

ヒューマンが新作を披露

宿泊・飲食関連の展示会、第二十三回国際ホテル・レストランショーが三月七—十日、東京・晴海の国際見本市会場で開かれ、AM関連では㈱ヒューマン（本社東京、鈴木長四郎社長）が出展、音響ホラー施設「聖サスペリオ女学院」を参考出品した。

同ショーはホテル、レストラン、フードサービス業界最大のイベントで毎年春開かれており、今回は六百二十社（前回六百六社）が出展。見本市会場の全館を使用する規模となっている。「快適環境」、「高付加価値」、「省力化・機能化」の三つのゾーンに区分された展示で、紙ナプキンからコンピューターまで多彩な出品内容となった。主催は㈳日本ホテル協会など六団体。

ヒューマンは「高付加価値ゾーン」のエンタテイメント機器集中展示コーナーに出展。「グランディッシュの館」とこれのオプションの立体音響のホラー施設「聖サスペリオ女学院」を参考出品。

後者は利用者がヘッドホンを付けて、暗い部屋を通り抜けるというもので、所要時間は一—二分間。同社では「グランディッシュの館」の外壁を取り囲むように設置すると効果的、と説明している。

同コーナーにはカラオケ、ホテル客室用ゲームなどが展示され、体験ゾーンも設けられた。主催者側は、「ホテル業界はエンタテイメント指向が高まっていることから、集中展示コーナーを今回設けたが、来場者の関心も高く成功した」としている。

写真上は「聖サスペリオ女学院」。下はバンプレストの景品内覧会で

バンプレスト内覧会

夏向け新作44種

「ピングー」キャラクターなど

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）は三月十四—十五日、本社会議室で、クレーン用景品の新作内覧会を開催、オペレーターら約百五十人が集まった。

今回展示紹介されたのは、四月—八月に発売する新作四十四種類。八十種を開発したが、市場の状況を考えかなり絞り込んだとしている。

同社では直営ロケなどでプレイヤーにアンケート調査を実施、これを参考に製品化しているとのこと。開発スタッフ十五名のうち八名は女性で、製品化する際、女性スタッフのアイデア、意見が重視されている。とくに「メンソレータム」キャリングカセットのアイデアを出した女性スタッフには、報奨として海外旅行が贈られた。

今回の内覧会で人気を集めたのは、「ピングー」キャラクターを使ったリュックとバッグで、夏季商戦のメインにしたいとしている。また「スーパードンキーコング」のキャラクター景品にも力を入れている。

セガ社藤本副社長転任
CSK副社長に
セガ社専務に竹下氏と西村氏

㈱CSK（本社東京、大川功会長）は三月九日、藤本敬三取締役（セガ社副社長兼任）の副社長昇格を内定したと発表した。同氏は三月三十一日付でセガ社副社長を退くが取締役としてとどまる。CSKでは六月の株主総会で定款変更後、代表取締役副社長に就任する。

藤本氏は元㈱ダイエー専務。九三年五月、セガ社に顧問として入社、同六月から代表取締役副社長。同十二月からCSK取締役を兼任していた。CSKではグループ内のセガ社中山隼雄社長の同意を得て、経営再編のため藤本氏を最高経営陣に加えることになったもの。

一方、セガ社では三月二十二日、元住友銀行取締役の竹下直慶氏と元三和銀行取締役の西村勝彦氏を迎え入れ、専務就任を内定したと発表した。四月一日付で顧問として入社、六月の株主総会を経て就任する予定。竹下氏は海外営業管理など、西村氏は総務部門をそれぞれ担当する。

竹下氏は六四年東大法卒、住友銀行入行。八九年取締役シカゴ支店長、九三年四月に同本店支配人から住銀投資顧問㈱社長。五十三歳。西村氏は六二年神戸大経営卒、三和銀行入行。九〇年に取締役業務本部審査部長。九一年四月から三和カードサービス㈱社長。五十七歳。

ゲーム音楽CD
リッジレーサーと
ネオジオソフトから2作

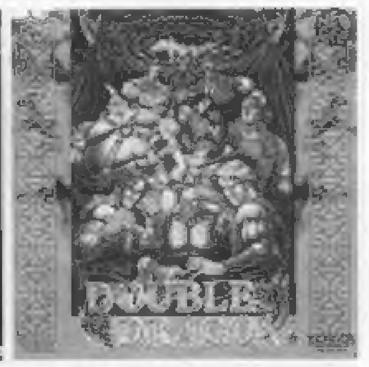
ナムコ「リッジレーサー」のゲーム音楽CDがビクターエンタテインメントから二月二十二日に、またネオジオソフトのテクノスジャパン「ダブルドラゴン」とサン電子「ギャラクシーファイト」の音楽CDが、ポニーキャニオンのサイトロンレーベルで三月十七日、それぞれ発売となった。

CD「リッジレーサー」は、先に発売された同名ビデオテープに収録されていたゲーム音楽の中から、音楽CD化されていない曲をピックアップするとともに、同CD用に新たにアレンジ版四曲を加えたもの。価格は千五百円。

ネオジオソフト二作のゲーム音楽は、いずれも〝1500シリーズ〟で価格千五百円。

「ダブルドラゴン」はゲームのオープニングからゲーム終了までのオリジナル十九曲と、キャラクターの音声やSEも収録したもの。

「ギャラクシーファイト」はオリジナル曲と音声、SEのほか、対戦場面での雑踏の音など、同ゲームに使われている音をすべて収録。いずれも解説書と楽譜付き。



ジャレコ、3月期予想
赤字さらに拡大
業務用、家庭用とも不振で

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は三月三十一日、九五年三月期の業績予想（単独、連結とも）を下方修正。一段と赤字幅が増える厳しい見通しを明らかにした。

修正後の九五年三月期業績予想では売上高五十六億円、経常損失十四億円、当期損失三十七億円となっており、昨年十一月時点の予想に比べ売上高は三一%減、経常損失は二倍に増える見通しとなった。

同社では家庭用CD−ROMソフトなど順調だが、業務用が落ち込み、家庭用カートリッジも不調だったとしている。

修正後の連結業績予想では売上高五十億円、経常損失二十四億円、当期損失三十七億円となっており、昨年十月時点の予想に比べ売上高は四〇%減、経常損失は三倍、最終損失は四・六倍に増える見通しになった。

同社では米国子会社での家庭用の在庫処分などを進めるとしている。

論潮
偽造ROM対策

コピー品の基板やカートリッジに内蔵されているマスクROMには、オリジナル品のマスクROMと同じコンピュータープログラムが書き込まれている。しかも、製造工程でコンピュータープログラムを書き込むマスクROMの製造を含め、これらの半導体チップを製造できるメーカーは世界的にもそう多くないし、かなりの大手メーカーに限られる。従って、コピー品のマスクROM製造さえ止めることができれば、TVゲームの無断コピー品を根本から不可能にさせることができる、と期待されるが、現実にはそううまく事態は進行していなかった。

昨年カプコンが和解し、今回任天堂が和解した韓国の三星電子の場合、コンピュータープログラムの著作権を含む知的所有権の保護に積極的な姿勢を示しているにもかかわらず、各地で次々と発見されたコピー品の中に三星電子製のマスクROMが見付かっており、これが問題の発端となった。

同社は半導体メモリーでは世界最大のメーカーであり、なぜこんなことが起こるのかが大きな疑問となったのである。

それは、マスクROMの発注過程と関係があるとされている。コピーヤーの注文は、商社を通じて半導体メーカーに届けられ、半導体メーカーは書き込むプログラムがコピーされたものかどうか確認できないままマスクROMを製造する、というのである。このことは、日本の半導体メーカーでも他に方法がないとしているほどであるから、かなり厄介だと言える。

ところが、三星電子の場合はオリジナルメーカーの協力さえあればコピープログラムを判別し、そのマスクROMの製造を止めることができるとし、結局任天堂は協力することで和解した。しかし、オリジナル品のプログラムはメーカーの業務上の秘密に属することなので、なにか特別の協力の仕方が考案されたことであろう。

コピー対策上こういうことは十分に論議していいことのように思う。

人事異動

タイトー
（4月1日）兼CP営業部長（渉外管理部長）取締役SW開発本部長兼CP営業本部長松高誠三氏▽渉外管理部長（CP営業部長）白坂武男氏▽生産部長、佐藤充昭氏▽営業サービス部長、江川俊昭氏。

オリエンタルランド
（4月1日）経理部長、砂山起一氏。

ナムコ
（4月1日）MG開発部長、時任哲夫氏。

ダイエーレジャーランド
（3月31日）社長（ダイエー・ロジェスティックシステム社長）藤田劔一氏▽退任（社長）水谷泰雅氏。

本社移転

豊永産業㈱＝大阪市此花区伝法五丁目一の十三、☎四六〇―九六七一、永楽藤八社長。

社名変更

ホクセイ㈱（旧・ホクセイ商事㈱）＝福岡市中央区六本松二丁目一の十一、☎（〇九二）七一三―〇四〇〇、高山輝美社長。

営業所開設

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK）・千葉営業所＝千葉県市原市今津朝山二百四十九の一、☎（〇四三六）六一―八一九三。

三重県桑名市の郊外、大型複合施設「マイカル桑名」内に

エンターテイメント・パーク「ダイナレックス」1号店開園

ニチイの子会社、マイカルクリエイト運営
今後、新タイプのＡＭ施設を本格的展開へ

上の写真は「ダイナレックス」のシンボルゾーンとなっている「ダイナ城」と煙を噴き上げる「ディガーズマウンテン」、右の写真は入口部分のようす

㈱ニチイを中心とするマイカルグループが三重県桑名市郊外に三月二十四日オープンさせた大型複合施設「マイカル桑名」内に、屋内AM施設「ダイナレックス」が同時オープンし、話題となっている。

「マイカル桑名」はニチイと三交不動産㈱の共同事業で、国道258号線沿いの十一万平方㍍の敷地に三百億円をかけて建設したもの。SCの「一番街」、ボウリング場中心の「二番街」、そして「ダイレックス」と映画館がある「三番街」の三つの建物で構成されており、延床面積は十五万平方㍍。四千台収容の駐車場もある。全体の年間売上げ目標は三百億円。

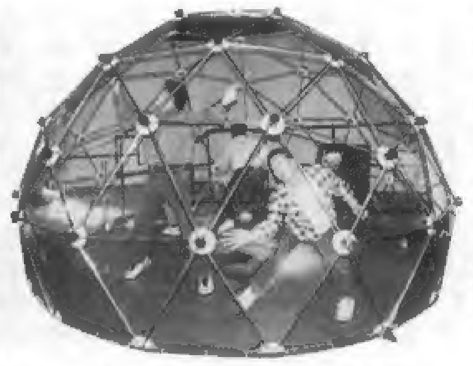
ニチイでは複合施設とともに大型AM施設を本格的に展開する方針を打ち出しており、AM施設運営の子会社、㈱マイカルクリエイト（本社大阪、斎藤和幸社長）を昨年九月設立している（本紙第486号参照）。「ダイナレックス」はその第一号施設となる。

「ダイナレックス」とは"ダイナミックなレジャー・エンターテイメント・コンプレックス"を略した名称で、「従来のゲーム場や遊園地のような一過性の楽しみを得るためのアミューズメントを進化させ、家族のきずな、仲間との触れ合いを大切にした参加型、対話型のレジャー施設であり、ファミリーエンターテイメントの目的地」と位置づけている。その意味で幼児から大人までを対象にしたさまざまなアトラクションやゲーム機、遊具などを揃えており、同社では「入園は無料だが、テーマパークに近い施設で"エンターテイメントパーク"」と呼んでいる。

「三番街」は一万二千平方㍍の敷地にある六階建てで、「ダイナレックス」は吹き抜け部分を含む二―三階にあり延床面積は四千九百二十一平方㍍。投資額は十億円で、初年度の売上げは十五億円を目標としている。

なおこのAM施設の開発、設計、デザインなどは、レジャー分野でノウハウを蓄積している英国のインターナショナル・レジャーシステム社によるコンサルティングを受けている。

左は映画撮影に使うカチンコをデザインしたチケット売場



上の写真は「クリスタルメイズ」の入口部分、右上はランダムに点滅するランプにタッチしていき反射神経を試すゲーム、下は同施設内の一場面で古城やロケット内でのTVゲームなどがある

アトラクション3施設と大型アスレチック中心に

「ダイナレックス」のコンセプトストーリーは、悪魔に支配された土地を楽園にするため、「ディガー」「ドリラー」「フアロー」の三匹のモグラが戦う―というもので、コミカルなモグラが同施設のキャラクターになっている。

フロアは八つのAMゾーンと飲食、物販ゾーンに大きく分かれている。AMゾーンの中心にはスコットランドにある中世の古城をデザインした巨大な「ダイナ城」がある。その隣りにアスレチックと併設した大きな火山が配置され、十五分ごとに火山が爆発（煙を吐く）し、音響と照明による演出が行なわれている。AMゾーンの内容は次のとおり。

「ゼノンシアター」＝三菱重工業製の映像シミュレーターで定員五十六名。左右八つの座席を前後に七列並べられた床全体が、映像に合わせて揺動する。ソフトはジョージ・ルーカス監督による「エイリアン・スパイク」で、エイリアンに占領された惑星へと旅立つという内容で、所要時間は十五分。七十㍉フィルム。音響は4チャンネルサウンド。同施設への入口は「ダイナ城」にあり、無数の本が並んだ欧風の書斎のような部屋に入って、映像による説明を受ける。なお三菱重工のフロア揺動型シミュレーターは、ハウステンボスやシーガイアなど数ヵ所に設置されているが、設置場所に応じて作られるため、それぞれタイプが異なる。

「ゼノンシアター」の座席部分（上）とオリエンテーションルーム（右）

「クリスタルメイズ」＝英国サイバーローム社製。英国の同名テレビ番組をもとにしたもので、四百二十三平方㍍のフロアの階層状迷路を歩きながら、途中にあるTVゲーム、箱を動かしてボールを転がすゲーム、網にぶら下がって向こう側の壁にあるボタンを押すという体力を使うもの、ドーム内に入り点滅ボタンを押していくという反射神経を試すものなど、多彩なゲームに次々と挑戦し、最後に評価を記したシートが手渡される。迷路内では多彩な装飾による演出がある。

「レーザークエスト」＝英国レーザークエスト社製。ベストを装着しレーザーガンで相手のベストにあるランプを狙う対人シューティング施設。延べ四百平方㍍の二層状フィールドで、スモークがたち込め、音響と幻想的照明で雰囲気を盛り上げている。上下層の境の床が網目になっており、レーザー光線が通過するのが特徴。定員三十名。

以上三つの施設はいずれも利用料金七百円。

「ディガーズマウンテン」＝英国プレイカンパニー社製アスレチック。二百五十平方㍍の吹き抜けスペースに、多彩な遊具を二層状に設置した大掛かりな施設。利用料金五百円。アスレチックはもう一つ、幼児向け「リトルディガーズ」（同）があり、これは百六十平方㍍のフロアにボールプールやエアー遊具を設けたもので利用料金四百円。

「フューチャーゲート」＝ワイン醸造所のような装飾の区切られた八百七十平方㍍のゲーム場で、八号営業。TVゲーム機五十台を含む百台のアーケードゲーム機と三十台のメダルゲーム機、数台の定置型乗物機を設置。

「スタジオ8」＝八種類のカーニバルゲーム機ゾーンで、機械はすべて同社施設用にヒューマン㈱が開発したオリジナル機。ポンプで風船を上げる「ポンプ・イット・アップ」、やスコップでゴルフをするもの、ボールを転がしキャラクターを走らせるものや輪投げ、射的などがある。

「アストロゲート」＝ヒューマン製占い機や3D音響施設を五機種設置。うち新占い機「サイカパーン」があり、これはTV画面の前に扇状に四人が座り、心理テストを行なうもので、利用料金は五百円。

AMゾーンの設置機種はすべて同社買い取りによる直営となっている。営業時間は午前十時から午後十一時までで年中無休。スタッフは社員十八名、バイト百二十名。

同社では「全体の入場者数は数えていないが、アトラクションだけで一日約三―四千人が利用しており、ほぼ予想どおりのペースだ。自動車で一時間の地域の客を対象にしており、客層は二十代の若者が中心だが、設置機種が多彩なので幅広い層の客が来る。今後はリピーター確保のため、各施設のソフトを新しくしていく」としている。

また「ダイナレックス」は、三年後以降にニチイが北海道小樽市、兵庫県明石市などに順次建設を計画している大型複合施設内に設置されていくことになるそうだ。

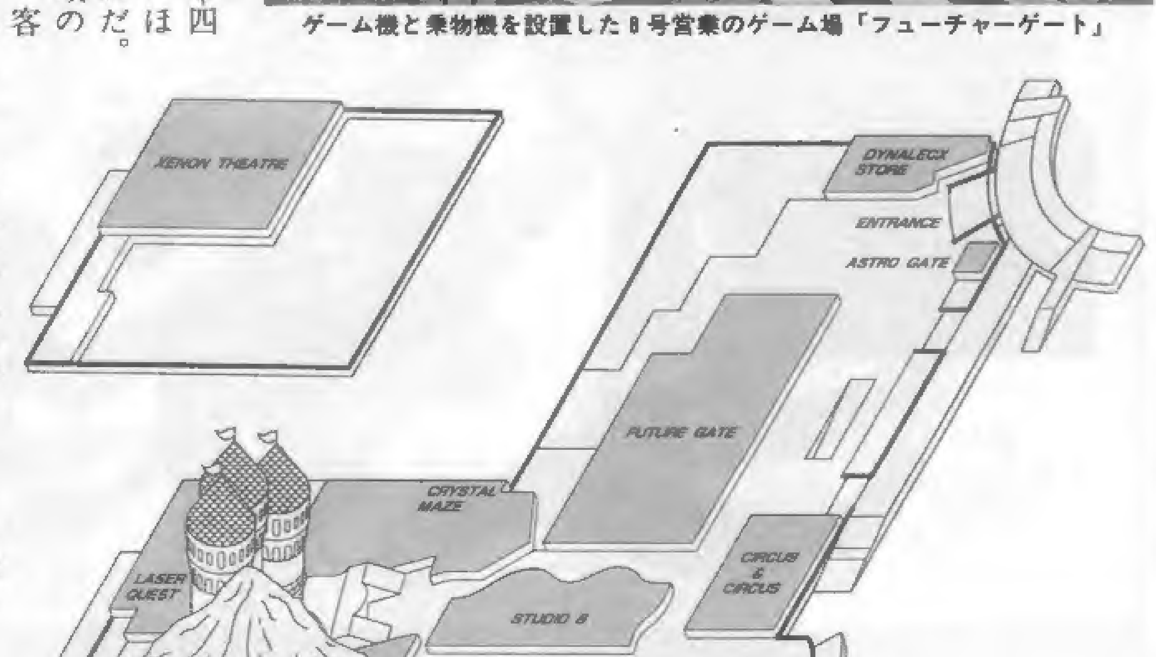
なお「二番街」には㈱ナムコ直営ゲーム場「プリッズ桑名」（追って詳報）があるが、「ダイナレックス」とは内容が異なるため、両店とも競合せず「むしろ相乗効果がある」としている。

上の写真は大掛かりなアスレチック施設「ディガーズマウンテン」のゾーン、右は幼児向けエアー遊具などを設けた「リトルディガーズ」のようす

写真はいずれも対人シューティング施設「レーザークエスト」にて、上は入口に設置され動きと音声でアピールするロボット、右は内部でレーザーガンを撃ち合うプレイヤーのようす

ゲーム機と乗物機を設置した8号営業のゲーム場「フューチャーゲート」

「スタジオ8」でのキャラクターショー（上）と新カーニバル機　右下は占いゾーン「アストロゲート」にて。すべてヒューマン製オリジナル機



「ダイナレックス」配置図

三重・四日市の複合商業施設内に

「四日市ガルボ」開園 地域密着型独立施設

セガ社〝AMテーマパーク構想〟の第4弾

吹き抜け部分の天井は色彩が変化する星空をデザイン（上）。その下には頭が2階まで突き出た〝オウム貝のサイボーグ〟がある（右）

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、三重・四日市の郊外にアミューズメントパーク「四日市ガルボ」を三月十八日オープンさせた。

同パークは複合商業施設「パワーシティ四日市」内に独立棟として設置されたもの。「パワーシティ四日市」は、㈱ジャスコが東亜紡績の工場跡地約十万平方㍍に、スーパーマーケットやディスカウントショップのほか、玩具店「トイザらス」や家電、衣料、靴の専門店など計二十八店をテナントとした九棟の建物を配置したもので、多業種多機能を複合した〝パワーシティ〟と呼ばれている。

セガ社では全国五十店をめざし〝AMテーマパーク構想〟を進めており、「四日市ガルボ」は同構想に基づく大阪と千葉の「ガルボ」、横浜「ジョイポリス」に続く四番目の施設となるが、独立した建物になっている点が既存の「ガルボ」とは異なる。このため同社は「独自の設計による豊かな空間演出ができた」としている。

中央に大きな吹き抜けを設けた二層構造で、天井が高い。延床面積は五千平方㍍。投資額は二十二億円で年間売上げ目標は十五億円。年間入場者数六十五万人を見込んでいる。入場料制（大人三百円）で、これまでの三施設と同様、風営対象外。

設置機種は横浜と千葉の施設とほぼ同じで、「VR―1」（二台）、「ゴーストハンターズ」、「マッドバズーカ」（いずれも利用料金六百円）の三つのアトラクションを中心に、「AS―1」（二台）や四台通信「バーチャフォーミュラ」のほか、TVゲーム機約六十台、その他アーケード機約百台、メダルゲーム機約五十台、占い機十台、乗物機数台（定置型、ボールプール、十二人用メリーゴーランド）を設置。

店内装飾は〝時空を超えた地下の巨大エネルギー研究所〟をテーマに、壁面や天井をデザインし照明とともに幻想的な雰囲気を出している。とくに吹き抜け部分に設けられた〝オウム貝のサイボーグ〟が目立ち、二十分ごとに足を動かし煙を吐くという演出がある。また吹き抜け部の天井は大きな円形の星空をデザインし、無数の星の色が変化するようになっている。

同社では、「春休み中は一日四千五百人が入場した。休みあけからはイベントなどで集客を図る。今後は地域密着型施設として地元メディアとの連携も考えていきたい」としている。

上の写真は「VR―1」のようす。右は「ゴーストハンターズ」の入口にある凝った装飾

帆船をイメージした装飾のメダルゲーム機ゾーンのようす

左の写真は幻想的ムードのTVゲームゾーン、下はアーケードゲームゾーンにて

雨天結構！ お店のイメージアップは雨の日に!!

さして！　引くだけ！

簡単傘袋装着機

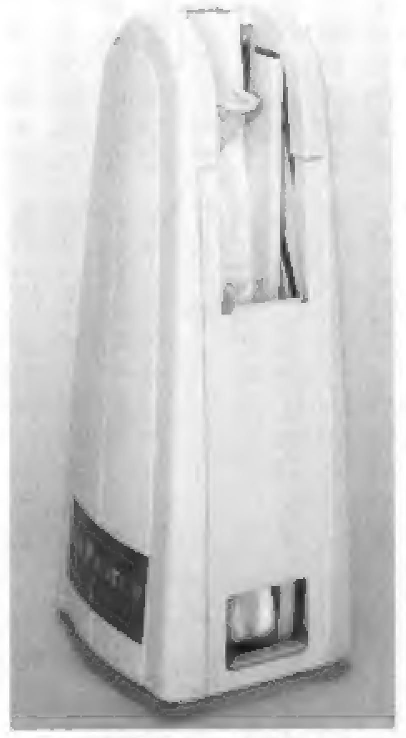
レインステーション™

■ 電源不要　■ ワンタッチ
■ 省スペース　■ ローコスト

―仕　様―

商品名（型式）	レインステーション（RS-01型）
方　式	シャベル開口方式
本体寸法（%%）	底部：320×344　高さ：880
重量（本体のみ）	15kg
袋装着枚数	最大800枚

◆本製品の仕様・外観は改良などのため予告なく変更する場合がございますので御承知ください。
◆専用傘袋は、可燃性で有毒ガスを発生せず、無害です。



標準小売価格 ¥98,000-

総発売元 株式会社クロスワン
販売提携 株式会社モリタ
担当：営業3課 森田まで　〒102 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第2ビル4階 TEL.03-5276-2633 FAX.03-5276-2636

"トキメキこころ"創ります。　Introducing our new "Telltale Heart."
中日本リース株式会社　NAKANIHON WREATH CO.,LTD.
〒463 名古屋市守山区八反6番10号 N-Lビル1F　6-10, HATTAN, MORIYAMA-KU, NAGOYA, JAPAN.
Telephone:052(791)4111　Fax:052(791)4168

TASKO スポーツ&カーニバルはタスコ

SPACE CREATOR TASKO タスコ株式会社
東京営業部　〒113 東京都文京区本駒込3-17-2　☎03-3827-6741代　FAX.03-3823-7531
大阪営業部　〒532 大阪市淀川区木川西3-4-4　☎06-303-7531代　FAX.06-306-0210
福岡営業部　〒810 福岡市中央区清川1-7-12大戸ビル5F　☎092-524-8006代　FAX.092-524-8017
※仕様は予告なく変更することがありますので、ご了承下さい。
©TASKO

アミューズメントビジネスシンポジウム95

市場動向とAM機開発 ゲーム場運営のあり方

幕張メッセで綜合ユニコムが主催 セガ社、シグマなどから4氏講演

AMビジネスシンポジウム95のようす

「アミューズメントビジネスシンポジウム95」が二月二十二日、千葉・幕張メッセで、綜合ユニコム㈱主催により開かれ、四十二社五十三人のAM業者らが参加した。

これはAOUエキスポ開催に合わせて実施されたもので、主にAM業界から講師を招き、それぞれ異なるテーマで講演が行なわれた。昨年は二日間にわたったが、今回は一日だけとしたため、講演のみでパネルディスカッションはなかった。参加費は一万五千円。

講演会はあらかじめ設けられた四つのタイトルに沿って、「マーケット動向」についてメディア開発総研の菊地実主任、「アミューズメントマシン戦略」についてアミューズコンサルタントの鈴木聖司代表、「店舗開発・運営戦略」を㈱シグマ・店舗営業部の河合峰宏課長、「AM施設のテーマパーク化・大型化」をセガ社・ディベロッパー事業本部の長谷川恵部長が、それぞれ一時間ずつ講演した。講演の要旨は次のとおり。

マーケット動向
ゲーム文化の行方とマーケットニーズを探る

メディア開発総研 菊地実

家庭用ビデオゲーム(八三年)やテーマパーク(八〇年)など、遊びの流行は十五年周期で"旬"があるが、今後はカラオケ施設のように、時代に敏感に対応し業態を変えていかなければならない。

遊びが多様化してきているので、ユーザーの向かう方向を把握するためにもマーケティング力が最も重要になる。これはゲーム業界にとくに必要なことだが、業務用と家庭用の市場は異なる。

業務用については、独自調査によると平均六十分遊んで千円消費しており、映画やカラオケ、テーマパークなどのように隙間的な時間を消費する余暇活動と言える。参加動機は"何となく行く"というケースが多い。

こうした特性があり、近年クレーン機によって女性客を増やし市場を拡大してきていたが、最近はマニア化が進み、せっかくつかんだ客層が離れていっているのではないか。家庭用ゲームでも、ハイテク(マニア)化すればするほど販売実績が低下している。今、最も大切なことは参加人口を増やすことで、そのためにもだれもが楽しめるゲームの開発をメーカーに望みたい。

また遊びにはアウター指向とインナートリップ指向があるが、ゲームは後者の典型だ。しかし業務用ゲームは人に見られたい、他人と競いたいという違ったゲーム文化の方向性を示しており、この特性を年齢層別に見ていくことも必要ではないだろうか。

アミューズメントマシン戦略
プレイヤーニーズとマシン開発のあり方を考察する

アミューズコンサルタント 鈴木聖司

独自調査によると、九四年度の市場規模の見通しは前年比一〇%減になる見通しであり、路面店で二〇%減、複合店舗で三〇%減となっている。店舗数については、スクラップ・アンド・ビルドが一段落しているので、同数か若干減少することになるだろう。

ゲーム機開発についてだが、製造原価百万円の機械を五百台生産する場合、一般的に開発費は一億円かかる。これはポリゴン、体感ゲーム、大型シミュレーターなどを除く場合だ。製造原価と開発費の合計額に一〇%を加算した上に、税引き前利益を加味して二五%加算した額が販売原価となる。これに諸経費や在庫のリスク回避を加味してオペレーター価格が設定される。しかし現状では、企画段階でその商品価値を判断し、どの程度のオペレーター価格になるかを想定した上で逆算していくのが通例のようだ。

ゲーム機を導入する場合、その機械の特性や対象となる客層を知らなければならない。例えば格闘ゲームは多くのマニアの支持を得ているが、同じ格闘ゲームでも「バーチャファイター」は、操作を簡単にして幅広い層の人気を得たことに目を向けるべきである。

またポリゴンやシミュレーションなどのゲーム機は開発費が高く、購入できる施設も限られ市場も限定されてしまうという方向性にある。これは業界の大きな課題であり、これが進むと客層を拡大したAM施設が再びマニアの遊び場になってしまうという恐れがある。

そこでゲーム機開発に望まれるのは、幅広い客層に親しまれるジャンルでゲーム性も操作性も単純明解で、しかもゲームの奥行きがあり楽しめるというゲームである。これは店側にとっても複数台数が設置でき、長期安定インカムと客層の拡大にもつながる。

店舗開発・運営戦略
ゲームファンタジアからバーディー(町田)へ

シグマ 河合峰宏

「ゲームファンタジア」(GF)は、大人が楽しめる都市型のゲーム場をコンセプトに、一号店が日本初のメダルゲーム専門店として一九七一年オープンし、現在首都圏を中心に六十三店舗ある。

八〇年代の大きな出来事は、八五年の新風営法施行である。オールナイト客が四割を占めていた各店への大打撃を予想し、法施行の二年前から対策を講じた。八四年まではマニア指向の差別化した店づくりだったが、フリー客も入りやすくする必要が出てきたため、大型店舗化と明るい店づくりを進めるとともに、営業範囲を広げるため郊外型店舗にも着手した。

新風営法による営業時間規制で、TVゲーム中心の「マジックランド」が大きな打撃を受けた。また「ビンゴイン」はマニア向けのため撤退を余儀なくされたため、この二つのチェーン店をGFに統合し、八九年にはGFが四十三店に増加。メダルゲームは、提供側の演出や機械の品揃えなどの工夫で消費単価を上げることができた。

しかし八〇年代後半から大型ゲーム場が急増し、単なる大型化やメダルゲームだけでは差別化できなくなってきたため、八九年から次世代ゲーム場への試みを始めた。

まずAMコンプレックスとして「バットマンビル」を設けたが、キャラクターが売上げに結びつかなかった。次に「横浜トレルワン」を開設。これは「バトルテック」がマニアックなため、狙った相乗効果は出なかった。

またアートファンタジア計画として、「GF渋谷」にアートを施したが、客に飽きられ新アートへの変更に費用がかさんだ。そこで建物の企画段階からアーティストを起用した「ゲーメラス高崎」を昨年七月オープンさせた。

さらに施設一体型ゲーム場として、企画段階からゲーム機能を考慮した「ロンゴロンゴ」を建設。競馬ゲームだけで全体の七割以上の売上げを占めるようになっている。

これらの試みを集大成させたのが「バーディー」で、最上階の映像シミュレーターとの相乗効果を発揮、またペプシとの提携も集客に貢献している。

AM施設は中に設置されたゲームを楽しむためのもので、外観、雰囲気は純粋なハード部分である。今後は客に対し特徴のあるアプローチが必要となるが、その意味ではゲーム場づくりのソフトがまだまだ欠如しているのではないかと思う。

AM施設のテーマパーク化・大型化
AM空間革命—ジョイポリス、ガルボに見るAM施設の行方

セガ社 長谷川恵

セガ「アミューズメント・テーマパーク構想」は、シグマとは対局的な施設づくりになるかと思う。そのコンセプトは参加型のインタラクティブ・エンターテイメントで、ゲーム提供の場ではなく、人と人がコミュニケーションする場を作るというものだ。また狭い商圏でのリピーター確保を考えた地域密着型指向で、既存のテーマパークとは異なる。

園内滞在時間を二、三時間とし、会社や学校帰りに気軽に行ける施設づくりを行ない、物販や飲食などいろいろな機能が盛り込まれたマルチエンターテイメントという考え方を基本にしている。

従来のゲーム場との違いは、入場料制による風営法対象外の屋内遊園地ということだ。これは入場料に耐えうる環境づくりをしなければならなくなることを意味している。そのため飲食、物販の導入も図るなど、施設ボリュームをアップさせることに努めた。

また売上げは機械が稼ぐのではなく、三十分から一時間の商圏範囲でどのくらいの来場が期待でき、何回来てくれるかなどを検討した上で、売上げ計画を立てている。つまり従来の機械一台がいくら稼ぐという発想ではなく、客のマーケティングによる事業の組立て方を重視した考え方である。これは複合施設開発について、従来のような商業施設を核としたものではなく、AM機能を中心とした展開ができるのではないかという試みともなっている。

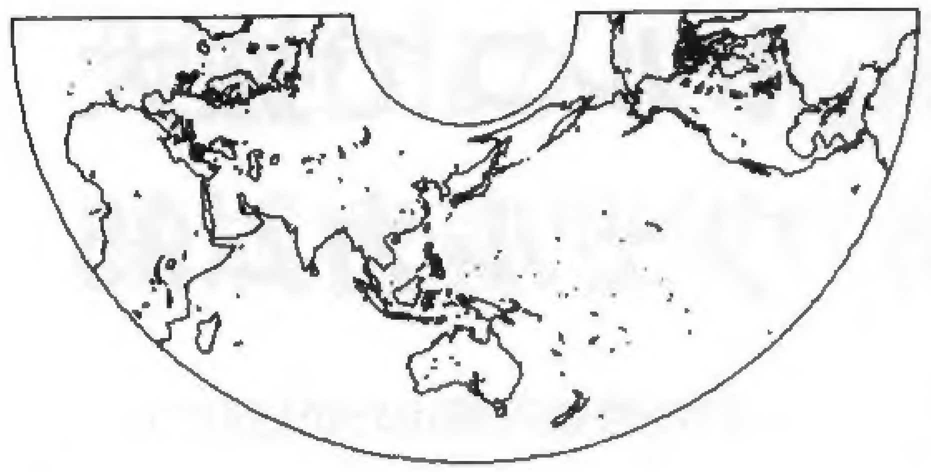
それがディベロッパー主体の「ジョイポリス」と商業施設へのテナント出店型「ガルボ」であり、現在もう一つ別のニュータイプのAM施設展開ができないか模索中だ。

今後の計画として「ジョイポリス」は首都圏、近畿、福岡、中京など政令指定都市に十五—二十カ所、「ガルボ」は主要地方都市に三十—三十五カ所の展開を考えている。また海外でも米欧、東南アジア、カナダなどで計画があり、来期中には四、五カ所"AMテーマパーク"がオープンする予定になっている。

The Future Is Now
SNK
"眠れる獅子"、
ついに目覚める。
ネオジオ最新作
風雲黙示録
格闘創世
© SNK 1995
時は21世紀前半、謎の男「獅子王」が開催する「獣神武闘会」に最強の闘士達が集う！鍛えぬいた力と磨きぬいた技で叩きのめせ！自慢の武器で大ダメージを与えろ！全く新しい格闘スタイルと新・2ラインシステムを実現した衝撃の近未来バトルが、今始まる!!2P対戦&乱入可能。
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO. SUITA-SHI. OSAKA. 564. JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

これは便利！JAMMA筐体でネオジオゲームが大活躍します！
現在ご使用中のJAMMA仕様筐体に通常のシステム基板同様「MV-1FZ」をセットするだけで、最新ネオジオゲームをすべてお使いいただけるようになります。
今後も続々登場する話題の高収益ソフトを「MV-1FZ」でぜひご活用ください。
JAMMA仕様筐体専用ネオジオ・システム基板
MV-1FZ
新OP価格
48,000円
NEO·GEO
●ネオジオソフト1本搭載可能。
●外形寸法(mm)：幅250×奥行190×高さ86
●推奨電源：DC+5V(7A)、DC+12V(1A)
諸般の事情により平成7年4月1日よりMV-1FZのOP価格を上記のとおり変更いたしました。より一層の高インカムソフト開発および安定供給に最善を尽くしてまいりますので、今後ともご愛顧賜りますようお願い申しあげます。
新たな定番！SNKオリジナル・ゲームマシン!!
人気のネオジオ4本用筐体。
NEO29
●29インチCRTカラーモニター搭載
●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：120W●本体重量：108kg
●外形寸法(mm)：幅715×奥行958×全高1,440
大好評！JAMMA仕様筐体
NEO CANDY29
●29インチCRTカラーモニター搭載
●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：120W●本体重量：108kg
●外形寸法(mm)：幅715×奥行958×全高1,560
オシャレな新型カプセル機。
CANDY CAPSULE
●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力：110W●本体重量：89kg
●外形寸法(mm)：幅680×奥行970×全高815
ネオジオゲームもJAMMAゲームも鮮明な大画面で！
NEO50
●50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備／JAMMA基板搭載可能●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力：200W●総重量：300kg●外形寸法(mm)：幅1,146×奥行2,200～3,200(調節可能)×全高1,800 ※本機は電気用品取締法対象外品です。
好評発売中
餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY
がろうでんせつ3 © SNK 1995
ゲームにあわせてタイムリーに新登場！
新キャラ4人！全部で9種類!!
●100個 29,500円 サイズ：高さ22cm(平均)
ファン待望のニューゲーム「餓狼伝説3」にあわせて、ぬいぐるみがタイムリーに登場！新キャラクターも入って大ヒット確実の超お薦めアイテムです。
製造販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ＊掲載のイラストは試作デザインの為、実際の商品と異なる場合があります。＊表示価格は消費税を含みません。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



オーストラリアのLAI社

再び並行輸入で訴訟に

オペレーター協会はAGI社を支援

オーストラリアでTVゲーム機などを並行輸入することは著作権法違反にならないことが、九一年十二月の連邦裁判所判決で明らかになったはずであるが、市場独占を狙う業界大手のLAI（レジャーアライド）社グループはこのほど、連邦地裁に新たな訴訟を起こし話題になっている。

LAI社（本社パース、マルコム・スタインバーグ社長）によると、LAI社は日本のセガ社からTVゲーム機「バーチャコップ」、「デイトナUSA」についてオーストラリアにおける独占的販売権を得ており、従って同国でのこれらのTVゲームの視聴覚著作物としての領布権、上映権なども、アベル社などLAI社グループがセガ社と共有している、とのこと。これらはセガ社がLAI社にオーストラリアでの著作権についてどれだけの権限を認めたかが本来明らかにされるべきであるが、よく分からない。

そしてLAI社は、アベル社、セガ社と連名で、LAI社の競合相手であるAGIグループのギャラクシー・エレクトロニクス社、豪州ゴットリーブ・エレクトロニクス社を訴えた。つまり、AGIグループの二社はLAI社グループが所有するセガ社の視聴覚著作権を侵害して、無断で別のルートからこれらのTVゲーム機を輸入、販売したというのである。

同じような訴訟を前に起こして敗訴したLAI社によると、前回の司法判断はキャビネットのデザインや音響効果まで考慮していないし、また映像著作権を十分評価していない、としている。なお前回の訴訟でもLAI社は、日本のメーカーを原告側に加えていたが、これはLAI社が勝手にしたことで日本のメーカーはまったく関係なかったことが分かっている。しかし今回はセガ社が原告に加わっていることが確認されている。

こうしたLAI社グループの二回目の逆襲に対して、オーストラリアのオペレーター協会連合会であるAMOA（ナショナル・アミューズメントマシン・オペレーター・アソシエーション、ジョージ・キャンベル会長）は一月四日、訴えられたAGIグループを全面的に支援することを明らかにした。AMOAはLAI社が日本などのメーカーから得たとする独占権をたてに、オーストラリアの業界を独占することを嫌ったからである。

AGIグループは今回のLAIグループの逆襲に対して冷静に対応しており、「セガ社はオーストラリアの子会社、セガ・オージーソフト社を通じてオペレーション展開を図りつつある」など伝えるにとどまっている。しかしこの並行輸入問題は日本のメーカーを巻き込み、発展しそうである。

英国BACTA

会長にボルム氏

射幸遊技中心の業界団体

ジョン・ボルム会長

英国の遊技業協会、BACTA（ブリティッシュ・アミューズメント・ケータリング・トレーズ・アソシエーション、事務局ロンドン）は、九三―九四年期の会長ロジャー・ウィザー氏に代わり、九五―九六年期の会長としてジョン・ボルム氏が就任したと発表した。

三月中旬に開かれたBACTAの役員会で正式に決まったもので、ボルム氏はそれまで二年間、副会長として活躍してきた。そして副会長には、クーニック社のラッセル・スミス氏が投票の結果選ばれた。

BACTAは射幸遊技業からAMゲーム、遊園施設営業と幅広い分野をカバーする業者団体であるが、主にAWP機などの射幸遊技業者が占めている。このためギャンブル機（ゲーミング機）のことをアミューズメント機の概念に含めるなど、性格の異なる業種をしばしば混同することから、さまざまな誤解を生む原因となっているほど。

BACTAでは昨年十一月以来、AM機運営まで新たに課税対象にするAMLD（アミューズメントマシン・ライセンス・デューティー）の問題で大きく揺れ動いてきた。また従来AWP機で認められなかったオールキャッシュ（すべて現金の）ペイアウトが実現することになり、それなりの成果を挙げてきた。

サーカスサーカス社

カジノ最大手に

ゴールドストライク社買収

米国のカジノ経営大手サーカスサーカス社（本社ラスベガス、クライド・ターナー会長）は三月二十日、同業のゴールドストライク・リゾート社を買収することで合意したと発表した。サーカスサーカス社は買収により、ミラージュリゾート社を抜いて全米最大のカジノ大手となる。

サーカスサーカス社はラスベガスのルクソール、エクスカリバー、サーカスサーカスなど八ヵ所のカジノホテルのほか、リバーボートカジノを経営、またカナダのウィンザーカジノの三分の一を所有している。九四年度の業績は売上高十八億ドル、純利益一億三千六百万ドルだった。

買い取られるゴールドストライク社は、ネバダ州にあるゴールドストライク、ネバダランディング、レールロードパスの三つのカジノなど経営しているほか、ミラージュリゾート社と共同でラスベガス大通りに巨大なカジノホテル「ビクトリア」建設を計画中とされてきた。

買収は、株式を公開しているサーカスサーカス社の株式と現金で支払う形で行なわれ、総額四億五千万ドルになる予定。サーカスサーカス社からゴールドストライク社に移っていた重役が、再びサーカスサーカス社に戻ることになり、グレン・シェーファー氏が社長に就任した。

バイアコム社が遊園地部門統合

ブロックバスター社によるFEC「ブロックパーティー」、「ゴルフ&ゲームズ」などはこのほど、同じバイアコム社傘下にあるパラマウント映画社の遊園地事業部門の下に再編されることになった。パラマウント遊園地事業部門は、「キングスドミニオン」など五つのテーマパークを運営しており、FEC事業を統合することになった。

バイアコム社による再編で、このほうが効率的ということらしい。

ウィリアムズ社ピン

ヒット映画提携

「ダーティーハリー」を発表

米国ウィリアムズ・エレクトロニクス社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）から三月八日、新作フリッパー「ダーティーハリー」が発表された。同名のワーナー映画にちなむもので、ライセンスを受けている。

クリント・イーストウッド主演の無敵の警官を描いたこの映画を知っている多くの人なら連想するように、当然ながらこのフリッパーではプランジャーがピストルの形をしている。

ウィリアムズ社は映画の中の主人公、ハリー・カラハン刑事の台詞をもとにこのフリッパーを紹介しているが、それはともあれプレイフィールド上にはピストルの前半分や、さまざまなミニチュア模型が設けられている。

Williams' "Dirty Harry"

シンガポール警察が

賭博遊技場摘発

「インターゲーム」が報道

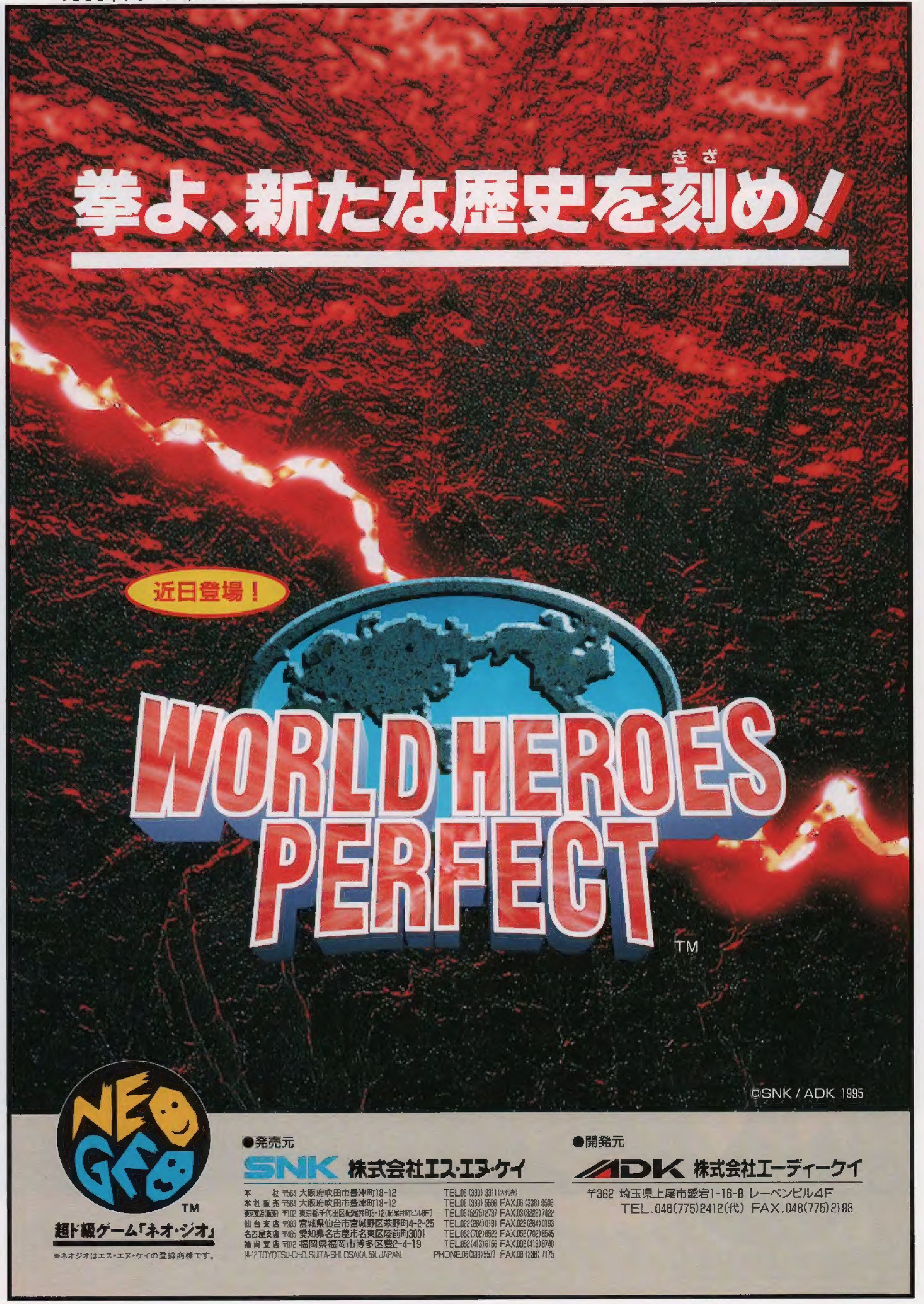
シンガポールの警察は二月十三日、違法なギャンブル営業をしていた遊技場五ヵ所を摘発、TV競馬ゲーム機やTV麻雀ゲーム機など三十四台を押収した。これは英国の業界誌「インターゲーム」四月号が伝えた。

それによるとこれらの遊技場はパークレーン・ショッピングモールの地下にあり、これまでにもたびたび摘発を受けており、今回が五回目だった。摘発に伴い三十人の遊技客が取り調べられたが、これには十二歳の少年も含まれていた。シンガポールの違法遊技場では、コインの代わりにメダルを使用しており、しかも許可を受けていない――などとしている。

日本ではいわゆるカジノバーを含め違法な遊技場が跡を断たないが、東南アジアでも着実に増加していることを示す報道と言える。

International Trade Show

Huina Show (Debrecen, Hungary)	Apr. 27-30
EE Expo (E-3) (Los Angels, U.S.A.)	May 11-13
China AM'95 (Shanghai, China)	May 20-26
FER'95 (Madrid, Spain)	May 24-26
AAE (Hong Kong)	Jun. 7-8
TiLE'95 (Maastricht, Netherland)	Jun. 13-15
TAM 95 (Taipei, Taiwan)	Jun. 24-27
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 19-20
Salex'95 (San Paulo, Brazil)	Aug. 24-26
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 13-15
Leisuer Expo (Prague, Czech)	Sep. 15-17
AMOA Expo'95 (New Orleans, U.S.A.)	Sep. 21-23
LIW'95 (Birmingham, U.K.)	Sep. 26-28
Amusexpo'95 (Paris, France)	Oct. 5-7
Fun Expo (Orlando, U.S.A.)	Oct. 7-10
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 11-12
ENADA'95 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
Gaming Expo'95 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 17-19
AGB Greece (Athens, Greece)	Oct. 20-22
Gamex'95 (Johannesburg, South Africa)	Nov. 6-8



ゲームセンターで「ファイナルロマンス2」を1Pでプレイし、ラストキャラに勝つと、アルファベット5文字のパスワードが表れます。はがきにパスワード○○○○○・住所・氏名・電話番号等を書いてビデオシステムまで応募ください。先着500名様にオリジナル目覚し時計をプレゼントいたします。早いモノ勝ち!

ビデオシステム株式会社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358(代) FAX.075(723)0368

ヨーロッパAM通信

トルコで拡大 ウェルカム95

遊技機輸入禁止だが緩和へ

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】トルコの「ウェルカム94」（二月二十四—二十六日、イスタンブール）は、上手にキャンペーンが行なわれたことから、オープニングにブルガリアとルーマニアの業者代表も参加した。この展示会は二回目で、正式には「欧州ホテル&レジャー・テクノロジーフェア」と位置づけられているが、遊技機を中心とする展示会だ。

この展示会は「黒海地方のため発展するフェア」としてプロモートされたが、これだけでは不正確と言われるかも知れない。

展示フロアは五〇%増の千四百平方㍍に、また出展社数は六%増の七十一社にそれぞれ増えた。

来場者は八五・七%増の三千七十七人と急増した。うち業者は一〇九%増の二千三百十九人で、これには二十五ヵ国から来た外国の業者百二十九人が含まれている。入場料を払って入った一般客は三八・八%増の七百五十八人にとどまった。

これらの成果は、開催期間が昨年より一日間短くなったこと、一ヵ月間も続くラマダン（イスラム教の断食期間）にぶつかったことにもかかわらず達成されたのである。

ラマダンでは、日の出から日没までの間一切の飲食が禁じられ、とりわけ喫煙、花の香りをかぐこととセックスが禁じられている。

九六年のショー日程はラマダンを避け三月一—三日となっている。ショーは規模が大きくなりすぎて別の大きい会場に移す予定であり、また出展社の要望により開場時刻は午前十一時から午後六時になる予定だ。

外国から来た業者のうち六十二人は、黒海地方と旧ソ連（ロシア、ウクライナ、ウズベキスタン）から来たし、ブルガリアとルーマニアから代表二名も参加した。これは主催者によると、バルカンと中東を含む広い範囲の地域を対象とした展示会を将来計画しているためである。

外国から来た業者の内わけは、ギリシャ十七、イタリア十六、ブルガリア十三、英国十一、ルーマニア十、イスラエル、オランダ各七、チェコ六、米国五、フランス、マケドニア、ロシア各四、ベルギー、ドイツ、ウズベキスタン各三、アラブ首長国、日本、スロバキア、スペイン、スイス、ウクライナ各二、オーストリア、キプロス、モナコ、シリア各一となっている。

五つ星のホテル

展示会場は、カジノ機器とAM機器が半々になるよう区切られた遊技機関係と、ホテルやディスコ関係とに分かれている。トルコでは「五つ星」のホテルだけがカジノ経営を許されており、このルートを通じてあらゆる遊技機が輸入されることになる。

これを規制する法令については、第一回ウェルカム（本紙第471号参照）以降ほとんど変化はなく、AM機やギャンブル遊技機の輸入は困難を極めている。このためトルコの業界の発展が妨げられているほどである。

しかし、トルコがEU（欧州連合）諸国と同じ税関規則をもたらすかも知れない世界貿易機構（WTO）について、九五年三月にトルコが受け入れる可能性が出てきた。また、トルコでは古い法令を廃止し、新しい法令を導入しようという動きが活発になっており、EUレベルに近づきつつある。

これは輸入時の関税でも示される。トルコではEU以外の地域からの関税は四〇%から二六・七%に減少し、EU諸国からの関税は二五%から一五%へと減少したからである。

これまでトルコのカジノは、五百室以上の五つ星のホテルか、または四つ星以下でも五百室以上のリゾートホテルでしか許可されなかった。それが今では、ホテル以外に観光地域で許可される見通しになっている。

こうした変化が進むならば、AM機とギャンブル機器ともトルコの市場は一挙に開放されることになるだろう。そうなれば、これまで曖昧なゾーンで商売を続けてきたディストリビューターやオペレーターを活気づかせることになるだろう。

わずかなAM機

ウェルカム95の主な出展社は次のとおりである。

コンピ・コンピューター社は、「トミー」、「ロッキー・ブルウィンクル」、「マーヴェリック」などデータイーストのフリッパーと、自社製のTVゲームキャビネット「コンピ・スーパープロジェクション50」、そして「カントリークラシック」、「スタークルーザー」を含むジュークボックスを出品した。

またギャンブル機では、フルーツマシン「ランダム・フルーツDX」や、カジノ用スロットマシン「ゴールドキャッシュ」、TVポーカー機、TV競馬ゲーム機など多数出品した。

エンタ・エレクトロニック社はSNK「ネオジオ」システム、カプコン「エックスメン」と、各種パーツ類を出品した。

カプコン・ヨーロッパ社の米田洋介氏は、欧州のオペレーターは、対戦タイプの日本市場向けでなく、欧州市場向けの青いカートリッジの付いた製品を選ぶよう忠告している。

ファイナル社は自社製キャビネットでセガ社、TWI／アタリゲームズ社、SNK「ネオジオ」のTVゲームを紹介した。

アトロニク・インターナショナル・カジノ・テクノロジー社は、一連のカジノ用スロットマシンとTVポーカー機を出品した。スペインのシルサ・ユニデサ社もカジノ用スロットマシン、TVポーカー機、TVビンゴ機を紹介した。

インター・エレクトロニック社は、NSM社の「レーザーシューティング」や、EMT社のキディライド、シュシュトレイン社の豆汽車など幅広く出品した。

(Martin Dempsey)

右側上の写真はコンピ・コンピューター社の小間でビリヤードのデモプレイに見入る来場者のようす。下の写真はベクター社の小間でハンカン・アーサン氏とCDジューク、TVゲーム機

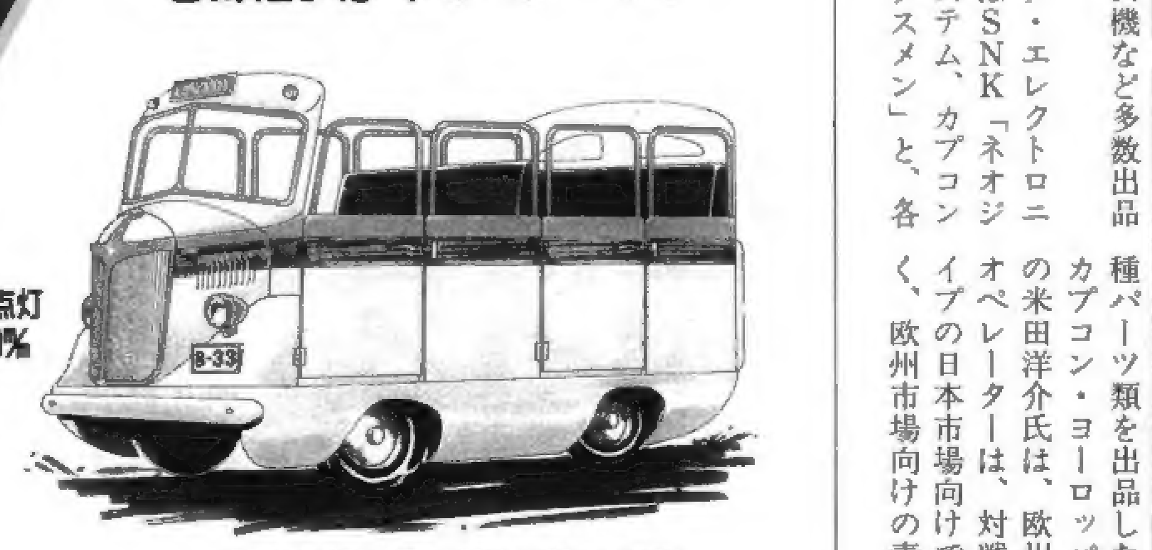
左側上の写真はエンタ・エレクトロニック社の小間でカプコン・ヨーロッパ社の米田洋介氏。

下の写真はインター・エレクトロニック社の小間に並べられたキディライド、ダーツ機など

電磁誘導車シリーズ

SCHOOL BUS 4人乗り

- ●自動運転
- ●クラクション付き
- ●音声付き
- ●ライト、ウィンカー点灯
- ●最小回転半径 1,500%



全長1,800%×幅1,080%×高さ1,500%

●電磁誘導線のレイアウトは自由です。●登坂(最大7度)走行もできます。●ボディーは貴社の希望キャラクターでの製作も可能です。

ASAHI AMUSEMENT MACHINE 進歩はいつも朝日から………

ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
朝日エンジニアリング株式会社
大阪営業本部
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2
TEL.0724-94-0783 FAX.0724-94-2195

話題のマシン

TVパズルゲーム「ばくばくアニマル」

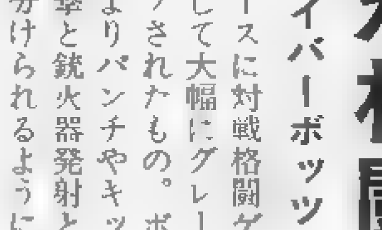
エサ食べる動物

セガ社、アーケード機「イタイワニー」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）からTVパズルゲーム機「ばくばくアニマル」が四月二十五日に、またプライズゲーム機「イタイワニー」が四月下旬にそれぞれ発売となる。

「ばくばくアニマル」は同社システム基板「ST-V」ソフト第三弾となる落下物パズル。バックにCGレンダリング技術を応用し、遠近感がある画像になっている。

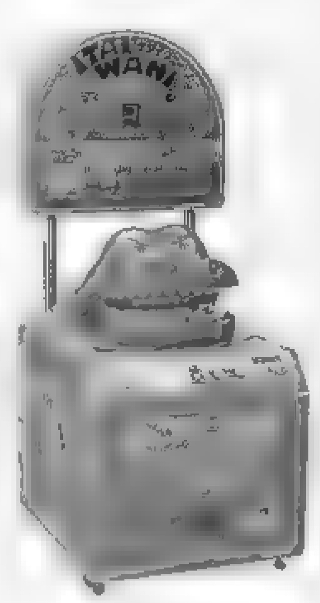
落下ブロックは動物（ウサギ、サル、イヌ、パンダ）とそのエサ（ニンジン、バナナ、骨、ササ）



ばくばくアニマル

が計八種類あり、二つ一組で落ちてくる。これをレバーとボタンで下部に並べていくが、同じエサを縦か横に並べた上で、これにそのエサを好む動物ブロックをくっつけると、動物がエサを食べるように消えていくのが特徴。さらに消えた部分に上部のブロックが落ちてきて再びエサと動物が揃えば連鎖消しとなる。また同じブロックをまとめて消すことができるアイテム"バクバクコイン"も時々出現。練習三面、通常九面、上級九面の三種類から選択できる。二人同時プレイも可能。基板とソフトカセットのセット販売でOP価格十四万八千円。

「イタイワニー」は、緑色のワニの大きな頭部分を設けたアイキャッチ効果のあるもので、ワニの歯（ボタン）に指でタッチしていくゲーム。硬貨投入でワニが大きく口を開け、下の歯十二本のうち虫歯の本数が盤面に表示される。プレイヤーにはどの歯が虫歯かはわからないが、虫歯以外の歯に一定数以上タッチすれば小さいカプセル、すべてにタッチできればビッグカプセルの景品が払い出される。虫歯に触れるとワニの口が閉じゲーム終了。OP価格二十九万八千円。



イタイワニー

"CPシステム"第10弾

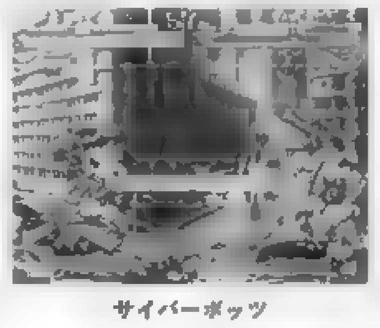
ロボットが格闘

カプコンから「サイバーボッツ」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、同社"CPシステムII"第十弾となるTVロボット格闘ゲーム「サイバーボッツ」が四月二十六日発売となる。

これは「パワードギア」をベースに対戦格闘ゲームとして大幅にグレードアップされたもの。ボタンによりパンチやキックの攻撃と銃火器発射とが使い分けられるようになり、"ブーストボタン"で前後ダッシュや二段ジャンプ、空中浮遊などの特殊な動き、また倒れた敵への追い撃ち攻撃と連続攻撃なども可能となったのが特徴。

八方向レバーと六つのボタン操作だが、ボタンは同社従来機のような強中弱ではなく、一つのボタンで一種類、計六つの異なる攻撃を行なう。一人用では九ステージのストーリー展開があり、二人用は対戦となる。相手を二回倒せばクリア、二回負けるとゲーム終了。派手な演出の破壊シーンもある。基板OP価格十三万九千円。



サイバーボッツ

対戦アーケードゲーム機

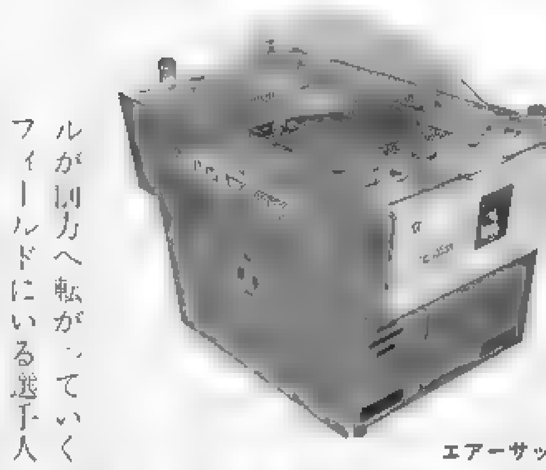
エアーでパスを

タスコの「エアーサッカー」

アーケードゲーム機「エアーサッカー」が、タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から二月中旬発売となった。

これは二人対戦サッカーゲームで、エアーを噴射してボールを転がすのが大きな特徴。

大きな照光式ボタンが付いた二本のレバーを右手と左手で持ち、ボールの方向へレバーの矢印を向けてボタンを押すと、エアーが噴射されてボールが同方向へ転がっていく。フィールドにいる選手人形を避け、あるいははね返りを利用しながら相手ゴールへボールを入れると得点が表示される。ゲームはタイマー制。幅七〇㌢、奥行一三〇㌢、高さ一八〇㌢。標準価格八十六万円。



エアーサッカー

中日本リースのTVクイズ

スゴロク方式で

「熱答クイズチャンピオン」

中日本リース㈱（本社名古屋、早川水一社長）製TVクイズゲーム「熱答クイズチャンピオン」が、四月十日発売となった。

これはスゴロク形式で世界地図上を進んでいき、止まったところでいろいろな形式のクイズに答えるというもの。四つのボタンを操作する。

四択制や○×式など出題形式はさまざま。好きな帽子を選ぶとそこからクイズが出され、正解するとマップ上を進む。クイズの内容もバラエティーに富んでおり、全国の地域（八つ）に関係する問題もある。また途中で闘牛ゲームなど多彩なミニゲームもある。ライフ制。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

熱答クイズチャンピオン

SANWA'S PARTS

WORLDWIDE SERVICE TO THE AMUSEMENT INDUSTRY

- Joystick
- Push Buttons
- Power Supplies
- Coin Counters
- Switches
- Connectors
- Key & Locks
- Harnesses

Spare Parts for Amusement Machines

SANWA DENSHI CO. LTD

〒173 東京都板橋区幸町20番15号 TEL 03-3959-6611 FAX 03-3955-9208 振込銀行 住友銀行大塚支店(普)173617

〒533 大阪市東淀川区東中島4丁目11番32号 ネオライフ新大阪805号 TEL 06-324-3916~7 FAX 06-324-3918 振込銀行 十三信用金庫新大阪駅前支店(普)205700

20-15 SAIWAI-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN
TEL 03-3554-2261 FAX 03-3554-2232 TELEX STRAD J25633
BANK SUMITOMO BANK OHTSUKA-BRANCH A/C No. 173617

中古ゲーム機の売買ならタイガー商事におまかせ下さい。

中古大型機買います

より高く買います。

最新中古大型機売ります

より安く売ります。

株式会社タイガー商事 TEL. 06(962)9425(代)
大阪市鶴見区今津中1-7-12 FAX. 06(962)4556

●振込先 近畿銀行放出支店 普通 279271 ㈱タイガー商事

倉庫 大阪市鶴見区中茶屋2丁目1番10号 TEL 06(913)8615

話題のマシン

TVカーラリー「バックファイア！」

オフロード走破

データイーストから占い機「夢の診断室」も

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）からTVドライブゲーム「バックファイア！」と占い機「夢の診断室・ドリームシンフォニー」が、いずれも四月十四日発売となった。

バックファイア！

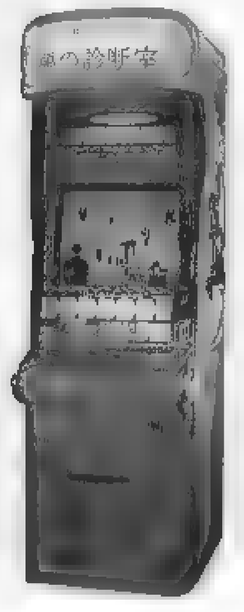
「バックファイア！」は、草原や砂丘などのオフロード、山岳地帯など全部で六コースを走破していくカーラリーゲーム。画面はコースにより横から斜め方向へとスクロールが変化する。

初めにプレイヤー車をFFか4WDタイプかを選択。八方向レバーがハンドル、二つのボタンがアクセルとブレーキになっている。アクセルボタンを押すと加速、離すと減速する。カーブでは逆方向にレバーを倒し、カウンターステアを駆使できる。タイマー内にチェックポイントを通過しないとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

なお同機基板一枚で二台のキャビネットを接続でき、通信同時プレイも可能となっている。

「夢の診断室」はプレイヤーが最近見た夢についての質問に答えた内容から、総合、恋愛、深層心理、金銭、相性の五項目（選択）を占うもの。

TV画面を使用し、CGや実写映像による画像が映し出される。占い師は前作「トワイライトスプレッド」同様、四人の女性占い師から一人を選択。質問内容は、見た夢の中で出会った人物や自分のようす、行動、夢の構図などかなり具体的なもの。占い結果（十億通り）はプリントアウトされる。OP価格八十一万円。前作占い機の改造キットは十九万九千円。



夢の診断室・ドリームシンフォニー

高低差ある新2ライン式

格闘3本勝負で

SNKの「風雲黙示録」

ネオジオMVSソフトの格闘アクションゲーム「風雲黙示録」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から四月二十五日発売となる。

これは素手だけでなく武器も使う格闘ゲームで、二十一世紀前半、謎の男"獅子王"が主催する"獣神武闘会"を舞台に、九人の闘士と獅子王が戦いを繰り広げるというもので、キャラクターは十人の中から選択。

八方向レバーと四つのボタンを使い、大小のパンチとキック、投げ・殴り返し、敵の武器の跳ね返し、ラインアタックなどのほか、コマンド入力による特殊な体術や武器と多彩な攻撃を駆使する。

風雲黙示録

攻撃移動ラインは奥と手前にあるが、高低差をつけた新しい二ラインシステムになっている。

ズームイン／アウト機能を場面に応じて活用した演出や、ピラニアがかみついたり溶岩が吹き上がるなどのハプニングシーンもある。ゲームは三本勝負。二人対戦プレイ、途中参加も可能。カセット価格七万八千円。

バンプレストのエレメカ機

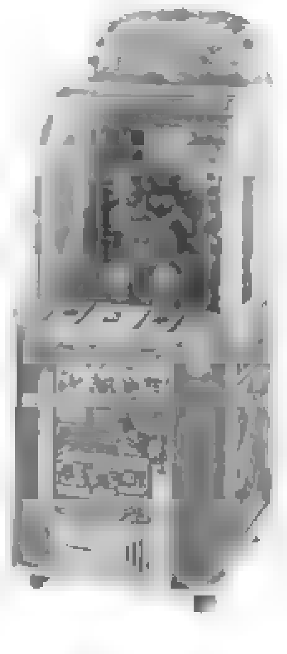
レバーでパンチ

「たたかえアンパンマン！」

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から、アーケードゲーム機「たたかえアンパンマン！」が、四月下旬発売となった。

これはボクシングのグローブを付けた"アンパンマン"人形を操作し、"ばいきんまん"人形にパンチを浴びせるというエレメカゲーム機。

硬貨投入でプレイヤーの方を向いていたアンパンマン人形がくるりと背を向け、後方のばいきんまん人形と向かい合う。手前の左右両側に一本ずつあるレバーを握り、右（左）を倒すと人形が右（左）パンチを出す。パンチが当たるたびに得点を表示。タイマー制で四段階の評価ランプが点灯する。終了後、ゲームの結果に関係なくキャラクターカードが払い出される。OP価格四十八万円。



たたかえアンパンマン！

カラフル2人用

トーゴ「ドレミファど～なっつ！」

バッテリーカー「ドレミファど～なっつ！」が、㈱トーゴ（本社東京、山田敷人社長）から四月下旬発売となる。

幼児向けテレビ番組「おかあさんといっしょ」のキャラクターを使ったもので、"ドレミファど～なっつ！シリーズ"第二弾（前作は定置型）。

二人乗り座席の後部にキャラクター四種類の上半身の人形を乗せたもので、車体はカラフルな配色。バッテリー交換はコネクター式で簡単。幅八九㌢、長さ一二五㌢、高さ八〇㌢、作動時間九十秒（変更可能）。定価四十二万九千円。

ドレミファど～なっつ！

メーカー ⇄ ABLE CORP ⇄ オペレーター

PRO BOWL プロボウル

お子様からお年寄まで 体汗、体汗、また体汗!!

どんな場所でも、小さなスペースで大きなインカム

実用新案 (手投げボウリングゲーム装置 実願平4-67148)
〈仕様〉●サイズ H1800×W700×D2780(㎜) ●〒95-5-01

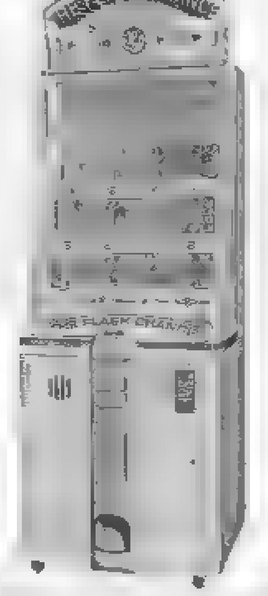
BIG FLASH CHANCE ビッグフラッシュチャンス

今、うわさの"ビッグ"遂に登場！

●クレーン機では取れない景品を入れて下さい!!
●景品の入れ換えは、前面からワンタッチで可能！
●女性でも楽々入れ換えできます。

〈仕様〉●サイズ W1,350×D1,000×H1,930(㎜)
●商標 9類商願平6-30999(ザ・フラッシュチャンス)、9類商願平6-31000(THE FLASH CHANCE) ●特許 特願平6-95693 ゲーム機における景品払い出し機構についての特許 ●実願平6-9573 選択ゲーム機能付き景品自動精算装置 〒9-51709

決定！登録実用新案 登録番号738006611



THE FLASH CHANCE ザ フラッシュチャンス

今、ロケーションでインカム抜群！

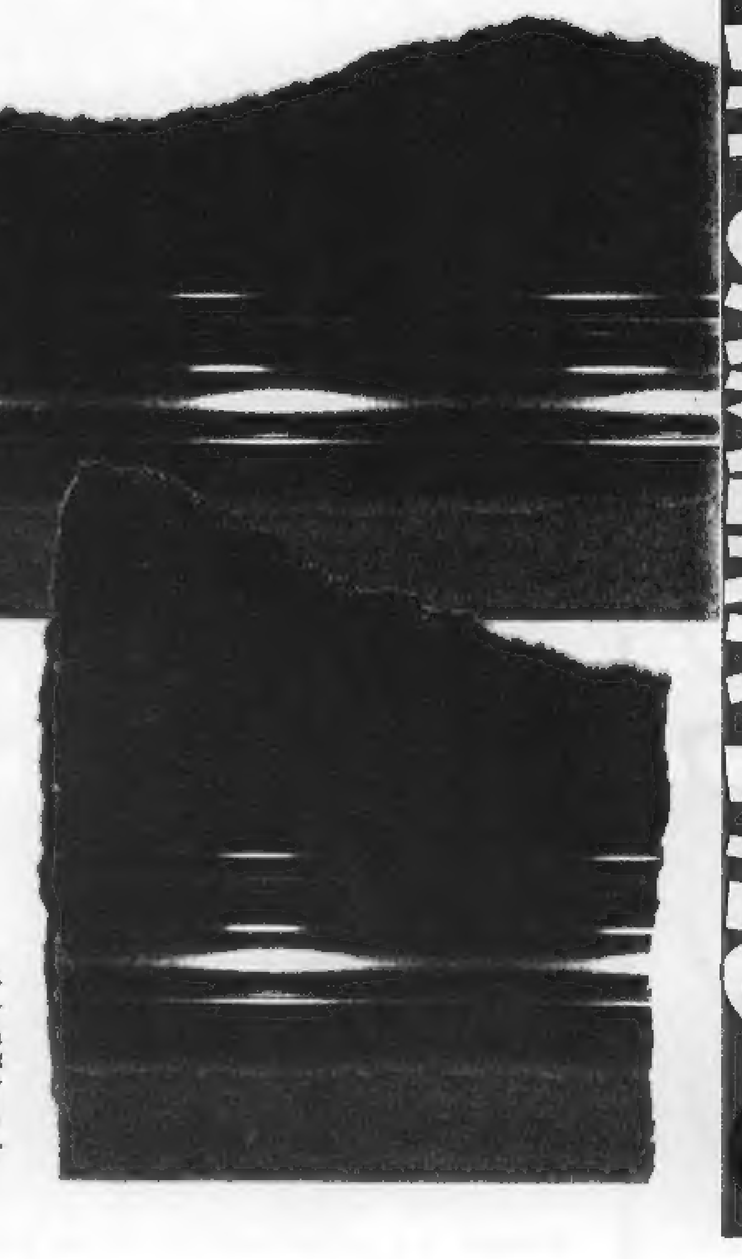
狙って獲れるから 熱中度 100倍!!

〈仕様〉●景品サイズ H 84～5㎜ W 48～82㎜ D24～38㎜

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2081代 FAX 03(3986)5180

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.244

矢飛圓方



入り組んだ迷路のような道や、昼なお暗き怪しげな場所が全然ないような都市は健康的ではあるかもしれないが住むのにもまた観光で訪れるのにも魅力に乏しい都市である——

都市計画

歩くのが好きである。どんな場所でも歩きたいとおもってしまう。

人が住んでいる場所を歩いて人の息の匂いを感じるのも好きだし、人が住んでいない場所を行くのも清々しくて好きだ。

低い場所、海辺や河口、低地帯で水の香を感じながら歩くのも良いし、樹林帯を通りぬけて、木が一本も生えていない、岩石だけの尾根、夏でも残雪や雪溶け水が流れている尾根を歩くのも好きである。

自然は千変万化刻一刻とその姿をかえ、歩く人を飽きさせることがない。

それと同様に歩いて楽しい街は変化に富んでいる街である。真っ直ぐな町筋よりも曲りくねっている道の方が歩くのに疲れを感じないのは何故であろうか。

多分直線よりも曲線の方がより変化が多く、次々と新しい視界を展開してくれるのだからであろう。

次の角を曲ったら何があるのだろうという期待感が、歩くことに退屈を感じさせない。

幼児の頃、私はこの期待感に駆られて、いつも遠くへより遠くへと歩き進めることが多く、家へ帰ることを忘れたり、あるいは帰り途が分らなくなったりして所謂迷子になり家族を心配させたらしい。

街衢の有り様についていえば、放射状の道の街と碁盤目の街では碁盤目の街の方が歩きやすい。

渋谷と銀座では、放射状の渋谷の街よりも碁盤目の銀座の方がひとつの通りから他の通りへ渡ってゆくのが容易で歩くのに楽しい。放射状の道、中央にロータリーがあって噴水や彫刻物が置いてあるのが一般的だが、あれは道を先に行けば行くほど通りと通りの間隔が広く離れていって、他の通りへ渡ってゆくのが億劫になってしまう。

いちばん新しい街づくりが進められようとしているのが不幸な災害にあった阪神地区である。

ニュースで知るかぎりでは、お上の机上のプランと住民がおもい描いているプランとが嚙みあわず、大変な事態に直面している。

すべての動物のなかで人間ほど何をしでかすか予測がつかない動物はいない。

そういう難かしい動物を対象として、難儀な動物が住み易い街をほんの短い期間に計画してしまうということは、はっきり言って不可能なことであろう。

今の役所の公務員はもともと行政区の人々の生活を知っていないことが多い。

東京の谷中で今やミニコミ誌、タウン誌の世界ではよく知られている雑誌『谷根千』をつくっている森まゆみの談でも、この地区の地層さえもきちっと調査をしていない公務員が突然、上野・不忍池周辺の地下駐車場建設のプランをつくってくる。

公務員よりもこの地の住民のほうがはるかにこの辺りの自然保護、防災、地下水の問題、池にまつわる文学史や美術史にからんだ歴史的景観の問題には詳しいのだが、公務員の方はそちらの意見については意に介さないようにしているようだ。

阪神地区の公務員がそうではないように願うばかりだ。

住民と役所の関係に関して森まゆみは

——あまりに大きなプロジェクトは住民とのつながりかたがピンとこない——

——区でさえ広すぎる。文京区の豪華区庁舎建設について考えようと集会を開きました。ところが、参加者からは「区役所なんて興味ない。近くの通りがどうなるかを聞きたかった」という声が出る。

「住民は広い視野を持て」とか「対案を出せ」とか言われるけど、それは理想論。普通に生きている人は生活するだけで手いっぱいだし、興味を持つのは、天下国家ではなく、「向こう三軒両隣」なんです。

むしろ役所が町のことを何も分かっていない。私たちの雑誌に区役所から「谷中で桐箱をつくっている人がテレビに出ていたが、どこの人か」なんて問い合わせがくる。行政マンは五年もやっていると普通の人の言葉を忘れて、「この地域は何が問題ですか」というような聞き方しかできない。そんなこと急に言われたって住民は心を開きません——

と述べている。

阪神地区の計画についても、住民の生活をあまり知らない、あるいは知っているつもりの専門家や公務員が先に線引きをするのではなくて、町ごとに住民の意見をあつめたプランをまず立てて、それを積み重ねていった上に大きなプランが出来あがってゆくというのがごく当り前の方法であろう。まず方法論から問題が生じないようにして欲しいものである。

そしてプランは出来るだけ柔かくて開かれていなければならない。

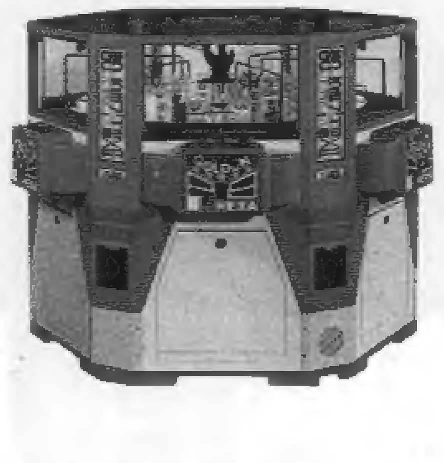
私が住んでいる町は、田園調布にさきがけて私鉄の会社が全国ではじめて人工的な計画の下に小さな山を町に造りかえた街であるけれど、町は今でもしょっちゅう変わり続けている。現に私自身が住んでいる家が建っている土地を調べてみると、松の山が遊園地になり、遊園地が幼稚園になり、幼稚園の後に安川モーターの社宅が建ち、石油ショック時に安川モーターが社宅を不動産屋に売却し、それを私が買っているようだ。

春先の温暖な昼下がり、おじいさんとおばあさんが家の方を下の道から見上げながら楽しそうに話をしている。用事で家を出た私に、おじいさんとおばあさんがかわるがわるに、ここには以前幼稚園があって、自分たちは幼稚園の同級生で幼稚園を懐かしんで見にきたところだとの話をきかされ驚いたことがある。

一度つくったらそれこそ大地震でもない限り変更出来ないような大きな箱や、大きな墓石のような頑丈な建物を真っ直で広い道の両側に建てるばかりのような、この間新聞に模型の写真が出ていたが、住民の生活を知らない不粋な計画は阪神地区にはそぐわないのではないか。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

ゴールデン ヘキサ
より豪華に王者の風格!!
スペース効率大幅アップ



GOLDEN HEXA

カジノセレクション

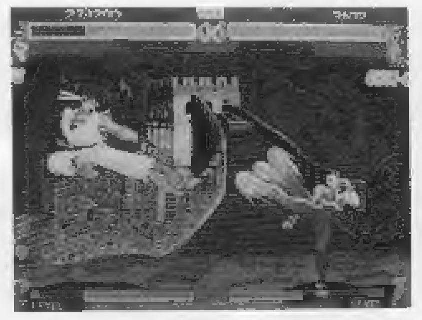
2Pルーレットプライズ機
1ゲーム約六十秒の興奮!!

CASINO SELECTION

ワールドヒーローズ パーフェクト
新たな歴史を刻む格闘!!
〝ネオジオ〟で近日登場

WORLD HEROES PERFECT

ストリートファイターZERO
注目のシリーズ最新作!!
従来の主なキャラが健在



STREET FIGHTER ZERO

YUBIS 株式会社ユウビス
本社 〒577 東大阪市川俣3丁目1の35 ☎06(787)1881代
東京営業所 〒110 東京都台東区台東4丁目27の5 秀和御徒町ビル ☎03(3837)3884代
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083代

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

4月号から

アップライト・ビデオ

	機種名(メーカー名)	評価
1	キラー・インスティンクト(ミッドウェー)	9.28
2	バーチャファイター 2(セガ社)	9.00
3	ポイントブランク〔ガンバレット〕(ナムコ)	8.83
4	メガタッチ II(メリット)	8.37
5	バーチャコップ(セガ社)	8.36
6	テッケン〔鉄拳〕(ナムコ)	8.26
7	ソリテヤーチャレンジ(ダイナモ)	8.00
8	リーサルエンフォーサーズ II・ガンファイターズ〔ザ・ウェスタン〕(コナミ)	7.72
9	オペレーションウルフ 3(タイトー)	7.50
10	レボリューションX(ミッドウェー)	7.35

デラックス型・ビデオ(シットダウン、コックピット、アーケード型)

	機種名(メーカー名)	評価
1	デイトナUSA(セガ社)	9.51
2	クルージンUSA(ミッドウェー)	9.31
3	リッジレーサー(ナムコ)	8.40
4	アウトランナーズ(セガ社)	8.28
5	ファーストドロー・ショーダウン(ALG)	8.20
6	スズカエイトアワーズ(ナムコ)	8.05
7	スタジアムクロス(セガ社)	8.00
8	クライムパトロール(ALG)	7.89
9	エアコンバット(ナムコ)	7.88
10	バーチャレーシング(セガ社)	7.85

ベスト・ニューゲーム

ダーティーハリー(ウィリアムズ)
エースドライバー(ナムコ)

ベスト・ソフトウェア

	機種名(メーカー名)	評価
1	エックスメン(カプコン)	8.81
2	ライデン DX〔雷電 DX〕(セイブ/ファブテック)	7.83
3	ギャルズパニック 2(カネコ)	7.75
4	バスタ・ムーブ〔パブルボブル〕(タイトー/SNKネオジオ)	7.69
5	サムライショーダウン II〔真サムライスピリッツ〕(SNKネオジオ)	7.44
6	バッキーオヘア(コナミ)	7.25
7	ライデン II〔雷電 II〕(セイブ/ファブテック)	7.02
8	ダンジョンズ&ドラゴンズ(カプコン)	6.93
9	エイリアンVSプレデター(カプコン)	6.75
10	エアロファイターズ 2〔ソニックウイングス2〕(ビデオシステム/SNKネオジオ)	6.69
11	キング・オブ・ファイターズ'94(SNKネオジオ)	6.55
12	ストリートスラム〔ダンクドリーム〕(データイースト/SNKネオジオ)	6.55
13	ネック&ネック(ブンドラ)	6.50
14	スーパーサイドキックス 2〔得点王2〕(SNKネオジオ)	6.46
15	ブラッドストーム(ストラータ)	6.38
16	ギャルズパニック(カネコ)	6.36
17	トップハンターズゴルフ(SNKネオジオ)	6.29
18	バトルトード(エレクトロニックアーツ)	6.27
19	ダークストーカーズ〔ヴァンパイア〕(カプコン)	6.18
20	オフロード・トラックパック(レーランド)	6.13

フリッパー

	機種名(メーカー名)	評価
1	ロードショー(ウィリアムズ)	8.48
2	スタートレック(ウィリアムズ)	8.35
3	ザ・シャドー(ミッドウェー)	8.17
4	ワールドカップサッカー(ミッドウェー)	8.00
5	シャックアタック(プリミア)	8.00
6	アダムスファミリー(ミッドウェー)	7.83
7	フレディ・ナイトメア(プリミア)	7.50
8	ワールドチャレンジサッカー(プリミア)	7.50
9	フリントストーンズ(ウィリアムズ)	7.23
10	インディージョーンズ(ウィリアムズ)	7.21

©1995 Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

TM

豪華絢爛!美女満載!?
ドキドキ パネル アクションゲーム

MITCHELL CORPORATION
株式会社 ミッチェル
Sakae Bldg. 2F, 3-12-1 Asagaya-minami Suginami-ku, Tokyo, Japan 166
〒166 東京都杉並区阿佐ケ谷南3-12-1 栄ビル2F
Telephone:03-3220-2647 FAX:03-3220-2607

MAY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター 2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	9.17
2	—	餓狼伝説 3（SNKネオジオ） Fatal Fury 3 (SNK)	7.58
3	2	ヴァンパイア・ハンター（カプコン） Night Warriors (Capcom)	7.27
4	3	パズルボブル（タイトー／SNKネオジオ） Puzzle Bobble [Bust-A-Move] (Taito/SNK)	7.17
5	4	アウトフォクシーズ（ナムコ） The Outfoxies (Namco)	6.73
6	5	サッカー・スーパースターズ（コナミ） Soccer Superstars (Konami)	6.64
7	7	脳力向上委員会（テクモ） Test & Quiz* (Tecmo)	6.56
8	12	スーパーリアル麻雀 P V（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong P V* (Seta/Visco)	6.48
9	—	エレベーターアクション・リターンズ（タイトー） Elevator Action Returns (Taito)	6.43
10	9	鉄拳（ナムコ） Tekken (Namco)	6.40
11	—	美少女戦士セーラームーン（バンプレスト） Sailor Moon (Banpresto)	6.38
12	11	クイズ殿様の野望2・全国版（カプコン） Quiz Tonosama No Yabo 2* (Capcom)	6.35
13	14	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	6.12
14	8	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	6.02
15	15	アイドル雀士・スーチーパイII（ジャレコ） Mahjong Soo-Chi-Pie II* (Jaleco)	6.00
16	6	ウルトラ警備隊（バンプレスト） Ultra X Weapons (Banpresto)	5.57
17	10	得点王 3（SNKネオジオ） Super Sidekicks 3 (SNK)	5.56
18	13	ダブルドラゴン（テクノス／SNKネオジオ） Double Dragon (Technos/SNK)	5.44
19	23	雷電 DX（セイブ／日本システム） Raiden DX (Seibu)	5.41
20	22	雷電 II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	5.33
21	21	スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	5.30
22	18	スーパーリアル麻雀 P IV（セタ／サミー） Super Real Mahjong P IV* (Seta)	5.29
23	16	水滸演武（データイースト） Outlaws of the Lost Dynasty (Data East)	5.22
24	17	マッハブレイカーズ（ナムコ） Mach Breakers (Namco)	5.20
25	31	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.19

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	セガラリー・チャンピオンシップ（DX）（セガ社） Sega Rally Championship (Sega)	9.13
2	1	バーチャファイター 2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	8.82
3	5	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	8.78
4	4	リッジレーサー 2（ツイン）（ナムコ） Ridge Racer 2 (Twin) (Namco)	7.75
5	7	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	7.63
6	3	エースドライバー（DX）（ナムコ） Ace Driver (DX) (Namco)	7.57
7	8	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	7.43
8	9	デイトナUSA（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	7.23
9	10	クイズドレミファグランプリ（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)	6.80
10	11	デイトナUSA（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	6.54
11	12	リッジレーサー 2（SD／DX）（ナムコ） Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)	6.00
12	14	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	5.62
13	15	ファイナルラップ R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	5.20
14	13	ウイングウォー（ツイン）（セガ社） Wing War (Twin) (Sega)	5.15
15	16	早押しクイズ熱闘生放送（ジャレコ） Speed Champion-King of Quiz II* (Jaleco)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	フリントストーンズ（ウィリアムズ／タイトー） Flintstones (Williams/Taito)	5.67
2	3	スタートレック・ネクストジェネレーション（ウィリアムズ／タイトー） Star Trek The Next Generation (Williams/Taito)	5.60
3	2	ワールドチャレンジサッカー（プリミア／サミー） World Challenge Soccer (Premier/Sammy)	5.10
4	6	スターウォーズ（データイースト） Star Wars (Data East)	5.00
5	4	リーサルウェポン 3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	4.55

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	7.86
2	4	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	6.33
3	1	ワールドPKサッカー（ジャレコ） World PK Soccer (Jaleco)	6.17
4	3	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.50
5	5	X－DAY（ナムコ） X-Day (Namco)	5.21

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

Whimsy Listed On HKSE

Namco Ltd., Tokyo, and Yaohan International Co., Ltd., Hong Kong, announced on March 20 that their joint operator company, Whimsy Entertainment, will be listed on the Hong Kong Stock Exchange market on April 6.

The Hong Kong based Whimsy Co., which was operating family entertainment centers (FECs) in Southeast Asia, was jointly purchased by Yaohan and Namco, and renamed Whimsy Entertainment in September 1991. Using the network of stores of Yaohan, the international distribution group, and Namco's operation knowhow, Whimsy Entertainment has grown rapidly. The number of its FECs has increased from 13 in Hong Kong at the start to 38 in 10 countries within four years.

A look at the breakdown shows that 20 FECs are in Hong Kong, 3 each in China, Taiwan, Singapore and the Philippines, 2 each in Brunei and Macao, and one each in Guam and Saipan. The ratio of capital investment in Whimsy Entertainment is 55% for Yaohan, 25% for Namco, and 20% for Masaya Nakamura, president of Namco. The revenue for the fiscal year ended in March 1994 was HK$209 million, and the net income was HK$28 million.

Since May 1990 when Yaohan moved its headquarters from Japan to Hong Kong, it has endeavored to have its group stocks listed on the Hong Kong Stock Exchange, and Whimsy Entertainment becomes the seventh such company. With the current listing, the company's capital increases from HK$20 million to HK$70 million. Whimsy will also have an arcade in Asia's largest deparment store "NEXTAGE Shanghai" in China which is due to open in December this year

Gamestar Absorbed By Capcom

Capcom Co., Ltd., Osaka, has recently revealed that its American subsidiary, Capcom USA Inc., CA, will absorb its subsidiary, Gamestar Inc., IL, and move the coin-op division in the U.S.A. to the suburbs of Chicago, IL. This was conveyed to *"Game Machine"* from Capcom's overseas division, and will be officially announced by Capcom in the near future.

The current reshuffling will be carried out on April 1 when Capcom USA's coin-op game sales division will be moved into the Gamestar factory and integrated. Inaugurated as an electromechanical games manufacturer in June 1993, Gamestar is currently developing pinball products and these machines are likely to be shipped under the Capcom brand within this year.

Capcom USA intends to change its name to Capcom Inc. At Capcom Inc.'s coin-op division, Mike Stroll has already assumed office as the person in charge, but his title remains unfixed. Mike Stroll is a major personality in the US amusement business. He was president of Williams Electronics until 1984 and in 1987 assumed office as president of Sega USA for about half a year.

Another US subsidiary of Capcom, Brick Road Inc., San Diego, CA, which operates arcades, remains unchanged. On the other hand, G&G Software Inc., CA, which represents the home video game retail division, has continued to post disappointing performances and will be restructured within 1995. Capcom USA's head office service and home video division will remain within the office of Sunnyvale, CA, under president Ryuichi Hirata as at present.

Jaleco Revises Forecast Down

Jaleco Ltd., Tokyo, revised downwards its forecast for the fiscal year ending March 1995. This was announced by Jaleco on March 31. According to the announcement, for both independent and consolidated figures for the year, the revenue is likely to decrease more than expected leading to a sizable deficit.

Jaleco's new forecast for the fiscal year ending March 1995 shows revenue of ¥5,600 million and net loss of ¥3,700 million. Compared to the previous revision (November 1994), the revenue figure represents a 31% drop and that for net loss an increase of 420%.

Even in the forecast of consolidated results including subsidiaries, revenue was revised to ¥5,000 million and net loss to ¥3,700 million. According to the company, coin-op game sales decreased and cartridge-type home video game sales also remained dull.

Redemption In Japan

Although a rumor is spreading among overseas tradesters (especially those in the U.S.A.) that Japan's Fuei Act will be revised in the near future and redemption legalized, it is unlikely. In Japan's Fuei Act, under "No. 7 Operation", (1) pachinko (incl. so-called pachislot) parlors, (2) mahjong parlors and (3) other prize offering amusement parlors (such as shooting galleries) are authorized, and under the third category, it is possible to obtain a police license after going through the proper procedures.

Under "Operation No. 8" covering arcades, however, all prize payout is prohibited (although prize payouts by crane machines are prohibited by law, they are authorized by the police administration. It is an exception).

Although it is also illegal to convert a prize obtained at a pachinko parlor into money, the police have left this practice uncontrolled for many years. This is a major contradiction of the law. The legalization of this conversion into money would violate the criminal law (gambling offense). On this point, revision of the Fuei Act is also impossible. Accordingly, it is regarded to be unlikely, that prize payouts in arcades will be legalized, at least through revision of the law.

Nintendo, Samsung Settle

Nintendo of America Inc., WA, a US subsidiary of Nintendo Co., Ltd., and Samsung Electronics Co., Ltd., Korea, have agreed to terminate their litigation in the US and resume their business relationship. This was made clear on April 3 in a joint announcement from the two companies. The agreement also provides for a cooperative effort to identify unauthorized copies of Nintendo game software using a proprietary screening system provided by Nintendo.

In January, Nintendo filed a lawsuit in the US District Court alleging copyright and trademark infringement by Samsung in the sale of masked ROMs which contained copies of Nintendo home video game software. Samsung denied the allegations and in February countered with a lawsuit against Nintendo for damaging its customer relationships (see *"Game Machine" No. 490*).

As a result of the current agreement, both cases will be dismissed "with prejudice" and without an award for damages to either party. Both parties expressed satisfaction at the termination of the dispute, and Nintendo appreciates that Samsung was not the source of counterfeit Nintendo game software. The software was provided to Samsung by third parties.

H. G. Kim, senior vice president of Samsung Electronics, said, "Samsung condemns illegal copying and product piracy and has worked hard to create a business environment in which all companies honor and promote intellectual property rights. With the screening system provided by Nintendo, Samsung will now be able to detect counterfeits for Nintendo as it already does for other customers."

Roller Tron Closes Its Door

On March 27, Roller Tron Corp., Tokyo, announced that it had financial difficulties and put the company in the hands of a lawyer for liquidation. On March 31, the company defaulted on its debts which are said to amount to ¥1,200 million.

Roller Tron is a distributor company which was originally the Tokyo branch office of Roller Tron Osaka and which became independent in 1980. It absorbed Roller Tron Osaka in March 1994.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

© 1995 Amusement Press, Inc.

通信機能搭載3D-CGバイクレーシングゲーム
Cyber Cycles
サイバーサイクルズ
最速の公道バトルが、静寂を突き破り遂に現わる！
マシンを傾け、コーナーに突っ込め!!
DX
(50インチプロジェクター採用)
システム・スーパー22搭載！
最大4シートまで通信可能！
※画面は開発中のものです。
選べるマシンは3種類！
コースは2種類より選択！
3つの視点切替でランディング可能！
まもなく登場！
こいつは本気でバトれるぜ！
SD (29インチプロジェクター採用)
仕様
DX ●寸法：W2,300×D2,600×H2,295(mm)
●重量：約510kg ●消費電力：約1,200W
〒95-4688
SD ●寸法：W2,010×D1,970×H2,090(mm)
●重量：約450kg ●消費電力：約700W
〒95-4689
システム・スーパー22搭載！
namco
AIR COMBAT 22
エアーコンバット22
Are you ready ?
★4種類のモードが選択可能！ ★自機が3種類から選択可能！
★ステージ進行に分岐の要素をプラス！高リピート性が狙える！
★視点切り替えが3種類から選択可能！
★対地攻撃が可能！ボーナスステージも多数用意、イベントも増加！
仕様
●寸法：W1,150×D2,780×H1,980(mm)
●重量：367kg
●消費電力：445W 〒95-4688
スパイラルフォール
SPIRAL FALL
斬新なゲームルール！
最高のアイキャッチ・パフォーマンス！
大型マスメダルゲームの決定版!!
仕様
●寸法：W3,450×D3,050×H2,230(mm)
●重量：1,400kg ●消費電力：3,000W
〒95-4955
大好評
発売中！
話題沸騰！
ZELOS
ゼロス
5人用
一度プレイしたら
やめられない楽しさ！
大迫力の9面
マルチディスプレイ!!
仕様
●寸法：W2,600×D1,710×H2,235(mm)
●重量：740kg ●消費電力：1,000(MAX 15A)
〒95-4955
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
ひとあじ違うパニックゲーム
たこいかぱにっく
2台から通信可能／選べる2パターン！
①「たこ」と「いか」間違えずに多く得点したほうが勝ち！
②同じパターンでキャラクターが出現！相手がたたいたほうがひっこむ！
人気爆発!!
選手権シリーズ第2弾!!
世紀末にナムコが贈る
至極の対戦バトル!!
空気早入れ選手権
KUKI HAYAIRE
空気早入れ選手権のセールスポイント
老若男女客層を選びません。
激烈、バカウケ、単純即決の究極のバトルゲーム。
ロケーションを選ばない。
仕様 ●寸法：W630×D1,200×1,850(mm) ●重量：100kg
●消費電力：MAX 1.3kW 〒91-52994
※風船は消耗品となります
「遊び」をクリエイトする——
株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部 (東京) 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3756)2311(大代)
(札幌) 〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002(代)
(名古屋) 〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL 052(933)6305(代)
販売二部 (大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)
©1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED